
INCLUYE 2 CD-ROM
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
Micromanía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVII - Número 81 - 650 PTAS/ 3,91€ Portugal 792 $ Cont./3,95 €
REVIEW DEFINITIVA
Commandos 2
Prueba de resistencia
¡¡Analizamos el juego durante más de 100 horas!!
PATAS ARRIBA
Operation Flashpoint, Emperor y Throne of Bhaal
Todas las claves para llegar al final
2 CDs
EN LOS CD-ROM
DEMO DEL MES
Codename: Outbreak
Y, además, DEMOS de:
- MAX PAYNE
- MADDEN NFL 2002
- THRONE OF DARKNESS
- RED FACTION
- ALIENS vs PREDATOR 2
y muchas más
AVANCE
World of Warcraft
¿Puede Blizzard destronar a Everquest?
Acaba con la locura científica
PROJECT EDEN
Mucho más que acción
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00081

"Una de las mejores aventuras gráficas jamás realizadas"
The New York Times

"Apasiona a los amantes del género" "Sobresaliente"
Computer Hoy

"Los gráficos son sencillamente excelentes, con un doblaje de cine" "Producto recomendado"
Micromanía

"Una de las mejores aventuras de la historia de los videojuegos y con el mejor doblaje jamás realizado"
Ciberp@is

"Gráficamente es simplemente genial"
Meristation.com

"Una aventura imprescindible para los amantes del género"
PC Manía

"Sencillamente, una obra maestra"
Computer Idea

"Un clásico, posiblemente la mejor aventura gráfica de la historia"
Gamesreview.com

"Decir que nos hemos encontrado con una obra maestra posiblemente sea quedarse corto"
PC Today

"Lo tiene todo para convertirse en un clásico"
Game Live

"Los amantes de las aventuras gráficas están de suerte" "Producto recomendado"
PC Actual

"El resultado es inmejorable"
Computer Gaming World

"Una aventura gráfica de una calidad increíble que te enganchará durante horas"
PC Juegos y Jugadores

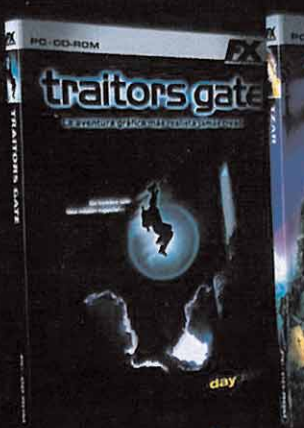
"Una aventura gráfica formidable"
Terra.es

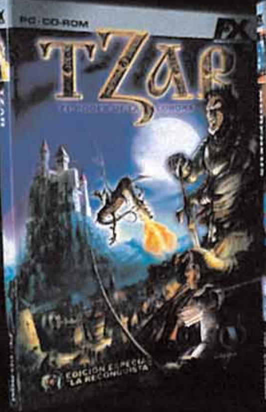
"La solidez en la creación de los personajes y el argumento son formidables"
Family PC

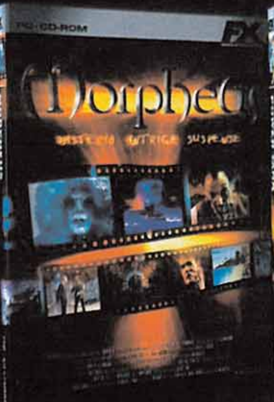


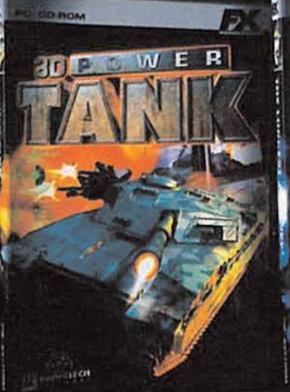


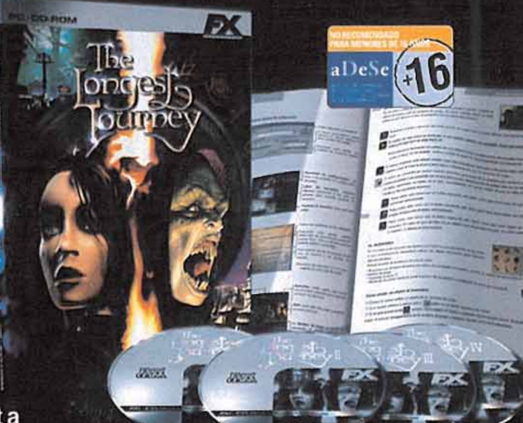












A la venta

25 de octubre a la venta

Micromanía
Sólo para adictos

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, C. Mateos, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director Comercial
Andrea Anzini

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martin - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

12/2001

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

CONTRA LA BARBARIE

La consternación, la desolación y la incredulidad que provocaron en un primer momento, el pasado día 11 de Septiembre, los ataques terroristas en diversos puntos de Estados Unidos, especialmente contra las torres gemelas en Nueva York, han ido dando paso a una inquietud enorme, relacionada con el futuro inmediato.

Desde aquí, y antes que nada, vaya nuestra simpatía, apoyo y solidaridad con el pueblo de Estados Unidos, y nuestra condolencia más profunda a todos aquellos que, de un modo u otro, se han visto afectados por tan terrible tragedia.

Vaya también nuestra condena firme al acto terrorista y a sus responsables.

Aunque es prácticamente imposible intentar expresar con palabras lo que sentimos ese fatídico martes, cuando en directo contemplamos tan atroces acontecimientos, podemos imaginar, en la distancia, los sentimientos de aquellos que han sufrido las consecuencias de la barbarie indiscriminada. Ésta es una revista de juegos, y habitualmente no hablamos de otra cosa en estas páginas. Pero también es una revista que está hecha por personas como las que se encontraban en las torres gemelas, en el pentágono o a bordo de los aviones secuestrados. Personas normales y corrientes, que sentimos, sufrimos, amamos y odiamos, pero que no acertamos a entender qué puede impulsar a alguien a realizar algo semejante.

El día 11 de Septiembre de 2001 el mundo perdió la poca inocencia que le quedaba. Y reiterando nuestra condena contra actos de esta naturaleza, se produzcan donde se produzcan, y los cometa quien los cometa, no podemos sino pensar en el futuro y acordarnos de aquellas palabras de Ghandi: "ojo por ojo, y el mundo acabará ciego."

Francisco Delgado, director de Micromanía

Editorial

El veranillo de San Miguel

El veranillo de San Miguel es una prolongación del verano, que durante los meses de Septiembre y Octubre se manifiesta con días, y a veces hasta semanas, de un sol y un calor memorables. Para nosotros, los aficionados a los videojuegos, el veranillo de San Miguel dura hasta el mes de Enero, ya que ahora es cuando empieza la verdadera temporada alta de los videojuegos, esas fechas en que las compañías sacan sus mejores productos intentanto aprovechar el tirón de ventas de la Navidad. Y qué mejor juego para empezar este periodo que «Commandos 2».

El primer «Commandos» vino a demostrar que los viejos tiempos en que una compañía pequeña, con un presupuesto reducido, podía llegar a colocar uno de sus juegos en lo alto de las listas de ventas de todo el mundo aún no habían terminado. Millones de copias vendidas en todo el mundo y un sinfín de títulos imitando el estilo del genuino y original juego de misiones imposibles durante la Segunda Guerra Mundial. Hoy nadie se atreve a poner en duda que «Commandos» revolucionó el género de la estrategia y sentó cátedra, abriendo un nuevo camino en el diseño de juegos.

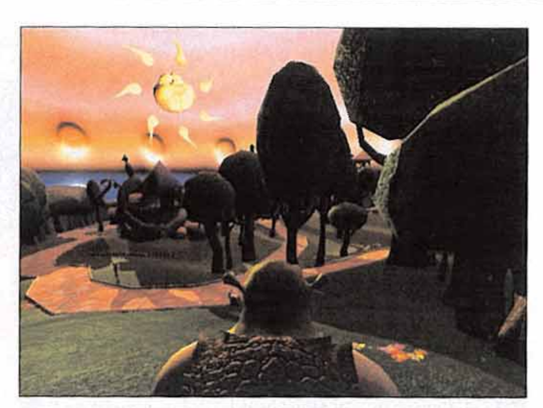
La secuela de este clásico del entretenimiento para compatibles no traerá nada nuevo, pero llevará hasta las últimas consecuencias la fórmula ensayada en el primer juego. Ahora, los escenarios muestran una riqueza de detalles impresionante, las misiones son más largas que nunca, contamos con dos nuevos personajes y los escenarios interiores alcanza un protagonismo inusitado. Por si esto fuera poco, la relación, por llamarla de alguna forma, guardias/comandos (conos de visión, ruidos) se ha reproducido con un realismo que corta la respiración, potenciando al máximo el comportamiento de los soldados enemigos y su capacidad de respuesta. Una apuesta segura, este «Commandos 2», para todos los amantes de los buenos juegos.

Además, os ofrecemos, como cada mes, toda la actualidad de los juegos, noticias, primeras impresiones de los títulos de los próximos meses, secciones especializadas para cada género, y como siempre nuestros dos CDs con las mejores demos de los juegos más esperados. Que lo disfrutéis.

La redacción







Un certamen muy DISCRETO



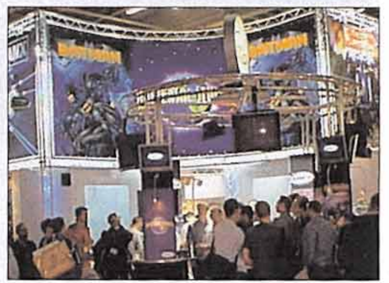
Una deslucida edición del ECTS tuvo lugar en Londres entre el 2 y el 4 del pasado mes de Septiembre. Esta vez el lugar elegido para celebrarlo fue el ultramoderno palacio de exposiciones ExCeL situado junto al Támesis, pero parece que no fue suficiente para animar a los grandes a estar en la feria.

Mucho ha cambiado el aspecto del ECTS desde que comenzara su andadura allá por 1989. Los problemas de espacio obligaron a sucesivos cambios de emplazamiento y el elevado precio exigido a los productores para colocar sus stands en un lugar preponderante ha ido ahuyentando de la feria a las exhibidores más importantes, que preferían exponer sus productos en las inmediaciones del recinto. Parece que estos exhibidores han perdido definitivamente el interés por la feria, ya que este año ni siquiera han hecho acto de presencia. Compañías como Sony, Nintendo, Electronic Arts, Eidos, Virgin, Activision, Acclaim, SCi, Cryo, Konami, Capcom, Interplay o Sega han ignorado el acontecimiento, condenando al ostracismo a la feria, que se ha convertido definitivamente en un punto de encuentro entre modestos estudios de producción y distribuidores en busca de productos. Tan sólo Ubi Soft, Blizzard, JoWood o CDV han representado a las productoras de primera fila.

Aunque su propio nombre indica que se trata de una feria europea, expositores de terceros países como Corea, Israel, Hong Kong, Canadá o Estados Unidos han tenido una importante presencia en la muestra.

Desde Rusia, nos han llegado las producciones de estudios como Russobit/CGS Game World («Codename: Outbreak», «Hoverace» y «American Conquest»), Buka Entertainment («Paradise Cracked», «Echelon: Wind Warriors» y «Charm of War») o 1C Company («Smash Cars», «Jazz and Faust», «Spanking Runners» y «Perimeter»). La compañía coreana eSoftnet presentó juegos de estrategia como «Impact of Power», «Mirror War», «Three Kingdoms 2», «Elixir» o «Chaos», además de un juego de terror conocido como «Zaphie 2: Resurrection», mientras que Game Infinity, empresa especializada en el desarrollo de juegos online, hizo lo propio con «Karma Inmortality», «Helikia», «Tetramorph», «Ecstasy Gates» o «Droiyan». La representación noruega llegó con Caprino («Pinchcliffe Grand Prix») y Funcom («Midgard»), y la inglesa con Brightstar («Gladiator Arena», «Tactical Manager 3», «Christmas Magic» y «Robin Hood») y su subsidiaria, Singularity Software («Team Factor» y «Cycling Manager»).





Casi nula presencia de grandes compañías, amén del cambio de escenario es lo más representativo del ECTS este año. Eso sí, "azafatas" explosivas no han faltado.

La compañía germana CDV presentó doce nuevos juegos, previstos muchos de ellos para el año 2003 («Core», «Grom», «Psychtoxic», «No Man's Land», «Divine Divinity», «Breed», «Project Nomad», «Escape from Alcatraz», «Heaven & Hell», «Lula 3D», «Neocron» y «War Commander»). Por su parte JoWood presentó «Industry Giant 2», «Flesh & Blood», «Rally Trophy», «Zax: The Alien Hunter» y «Natural Resistance».

Just Play presentó «Amazing Virtual Sea Monkeys» y Blizzard presentó «World of Warcraft», así como la újltima versión del esperadísimo «Warcraft III».

Una de las notas negativas del certamen fue la casi absoluta inexistencia de juegos diseñados exclusivamente para consolas. Tan sólo compañías como TDK («Pryzm: The Dark Unicorn», «Casper» y «Shrek»), Midas Games («Penny Racers», «G Surfers», «Lakemasters EX» y «Center Court») o CDV presentaron juegos para consolas, una de las grandes ausencias del evento.







Quemando **NEUMÁTICOS**

Acclaim Entertainment España ha presentado recientemente su próximo gran lanzamiento para PlayStation 2, el juego de carreras «Burnout» que aparecerá en nuestro país en Noviembre. A la presentación acudió Alex Ward, Director Creativo de Criterion Games, compañía desarrolladora de «Burnout», quien explicó para toda la prensa las características de este interesante arcade que, inspirado en las persecuciones automovilísticas de las películas de Hollywood, nos hará conducir a toda velocidad a través de ciudades atestadas de coches. Alex Ward quiso destacar especialmente la elevada jugabilidad de este título, así como el gran realismo alcanzado en la simulación de los accidentes.



Gusanos **INTELIGENTES**





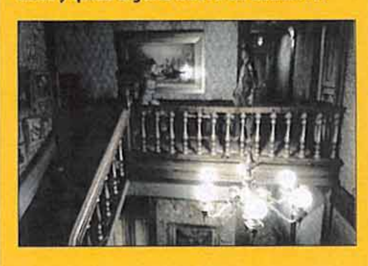
Team17 vuelve a la carga con «Worm Blast», una nueva entrega en su longeva y fructífera serie de gusanos guerrilleros. En esta ocasión la compañía se aleja en parte del tradicional sistema de juego de la serie, para entrar dentro del terreno de los puzzles, aunque conservando, eso sí, sus elementos más característicos. Así, el principal objetivo del juego será el de acabar con nuestro oponente y para ello combinará el sistema de juego de la popular serie «Bust-A-Move», consistente en disparar bolas de colores contra otras bolas situadas en la parte superior de la pantalla con el objetivo de hacerlas desaparecer, con armas y dispositivos de los anteriores títulos de la serie que podremos utilizar directamente contra nuestros enemigos.
«Worms Blast» llegará a nuestro ordenadores el 9 de Noviembre, aunque también hay una versión para PS2 prevista para Enero del año que viene.

Serious **SAM 2**

El equipo de desarrollo Croteam ha anunciado que tiene casi a punto la segunda parte de «Serious Sam». Según los productores del juego, esta secuela incluirá muchas y variadas sorpresas.

El mal reside en **GAMECUBE**

Capcom ha anunciado su compromiso de realizar un remake de «Resident Evil» exclusivo para GameCube que aparecerá en Japón en Marzo del año que viene. El desarrollo será muy similar al original, pero su acabado gráfico será muy superior. También ha anunciado que continuará la serie con el resto de títulos y quizá alguno nuevo en exclusiva.

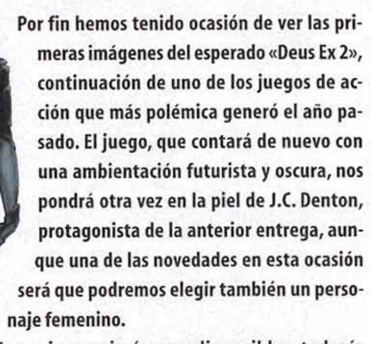




Cabalga por **EVERQUEST**

Sony Online Entertainment ha anunciado que «EverQuest: The Shadows of Luclin», próxima expansión del popular juego online, incluirá, además de otras muchas novedades, la posibilidad de que los jugadores adquieran caballos con los que se podrán recorrer distancias mucho más grandes en mucho menos tiempo, así como combatir montados sobre su espalda.
Por otra parte, SOE y Ubi Soft han hecho público de forma conjunta un comunicado en el que anuncian la creación de nuevos servidores en Europa a partir de este mismo invierno. Esperemos que servidores sirvan para reducir los problemas que se padecen y mejorar el servicio de los sufridos jugadores europeos.





Se acerca **DEUS EX 2**

Por fin hemos tenido ocasión de ver las primeras imágenes del esperado «Deus Ex 2», continuación de uno de los juegos de acción que más polémica generó el año pasado. El juego, que contará de nuevo con una ambientación futurista y oscura, nos pondrá otra vez en la piel de J.C. Denton, protagonista de la anterior entrega, aunque una de las novedades en esta ocasión será que podremos elegir también un personaje femenino.
Las primeras imágenes disponibles, todavía muy primarias, nos muestran un juego con un acabado gráfico muy superior al de su antecesor. «Deus Ex 2» será producido por Eidos Interactive y todavía no se ha anunciado oficialmente una fecha de lanzamiento.

Trilobite presenta **DUALITY**





La compañía española Trilobite Graphics, formada hace no demasiado tiempo por antiguos componentes de Pyro y Dinamic, entre otras compañías, ha presentado en sociedad el que será su primer producto. «Duality» será una aventura con abundantes elementos de rol y acción y será publicado en todo el mundo por Phantagram Interactive. Su título deriva de que la acción transcurrirá de forma paralela en dos universos diferentes, el que conocemos como mundo real y el ciberespacio. Para poder seguirla controlaremos a tres personajes de manera consecutiva, un mercenario, un hacker y un ser íntegramente virtual, que nos permitirán visitar varias veces la misma zona pero viéndola desde tres puntos de vista radicalmente diferentes.
«Duality», que todavía no tiene fecha de lanzamiento aunque ya lleva más de un año en desarrollo y tiene estimado un total de dos, aparecerá en formato PC y, muy posiblemente, XBox.

Black & **WHITE 2**

Lionhead Studios está desarrollando ya la segunda parte de su juego estrella, «Black & White». El título tendrá muchos elementos propios de la estrategia en tiempo real y permitirá a los jugadores importar sus criaturas del original.

El retorno de **JIMMY WHITE**



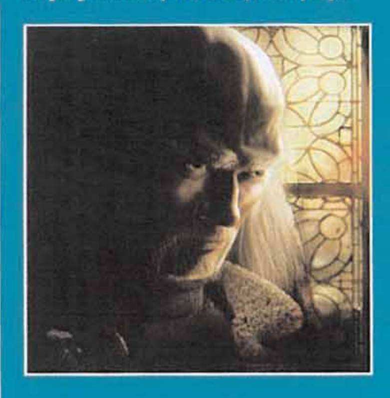
La serie de juegos de billar y snooker «Jimmy White's Cueball» verá incrementadas sus filas con la próxima aparición de su tercera entrega: «Jimmy White's Cueball World».
El juego, que al igual que los dos anteriores también estará desarrollado por la compañía Awesome Development y, en concreto, por Archer Maclean, supondrá un gran salto tecnológico con respecto a su antecesor tanto en el apartado gráfico como en lo referente a la inteligencia artificial o al realismo de la simulación física.
«Jimmy White's Cueball World» aparecerá a finales de año, será distribuido por Virgin Interactive Entertainment y, además de su versión PC, también estará disponible para XBox y PlayStation 2.

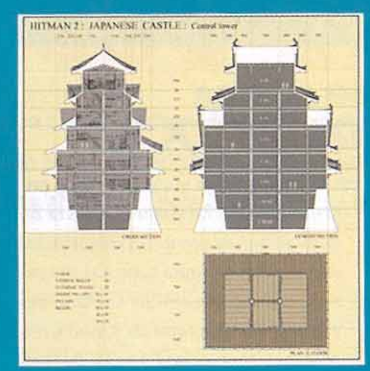




Primeras imágenes de HITMAN 2

Por fin hemos recibido las primeras imágenes de lo que será «Hitman 2», título que Eidos ya está preparando, y la verdad es que el aspecto del juego no puede ser más prometedor. En esta secuela encarnaremos de nuevo a Hitman, un asesino frío como el hielo que se vale de los métodos más expeditivos para matar por encargo. También hemos recibido imágenes de los artes previos y de los primeros modelos tridimensionales, y tienen tan buena pinta que no podemos sino albergar grandes expectativas para el juego.





La Cosa de JOHN CARPENTER



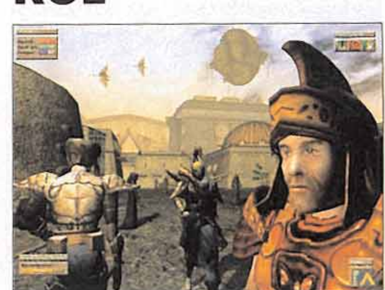
Uno de las películas clásicas del cine de terror moderno está siendo convertida en un aterrador videojuego. «The Thing» nos transportará a una recóndita base científica emplazada en el ártico, donde los pocos investigadores que la pueblan se ven obligados a enfrentarse a un ser desconocido y altamente peligroso. El juego, que promete seguir la senda de juegos como «Resident Evil» o «Dino Crisis», está siendo desarrollado por Computer Artworks y aparecerá próximamente para PC, PlayStation 2 y Xbox.

JANE'S continúa VOLANDO

Xicat Interactive ha llegado a un acuerdo con Jane´s Information Group para convertirse en el único editor licenciado de los programas de esta casa.

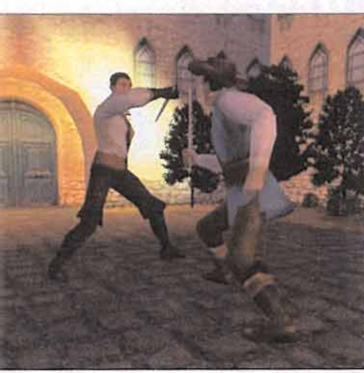
El primero de los juegos que usará esta licencia será «Jane´s Attack Squadron», un simulador de vuelo de combate ambientado en la Segunda Guerra Mundial y desarrollado por Mad Doc Software. En «Attack Squadron» el jugador tendrá la oportunidad de participar en las batallas aéreas más importantes de cuantas se sucedieron sobre Europa, ya sea como piloto aliado o alemán. El juego aparecerá próximamente para PC.

Más y mejor ROL



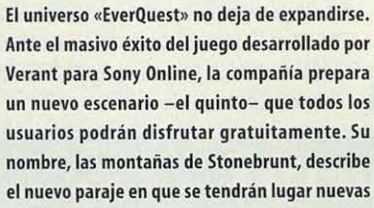
Todo buen adepto al rol informatizado conoce la serie «The Elder Scrolls», una saga iniciada en 1994 con «Arena» y continuada en 1996 con «Daggerfall». Bethesda Softworks prepara ahora un nuevo capítulo de la saga que ha sido bautizado como «The Elder Scrolls III: Morrowind». Este juego ha sido concebido para ser disfrutado por un único jugador. «Morrowind» será un juego épico de aventura diseñado para un único jugador, en el que el final estará abierto y dependerá de las numerosas decisiones que tomaremos a lo largo del mismo. El juego aparecerá dentro de pocos meses en nuestro país y utilizará la más moderna tecnología 3D, ofreciendo texturas muy realistas y modelos formados con un elevado número de polígonos.

Piratas de AGUA DULCE



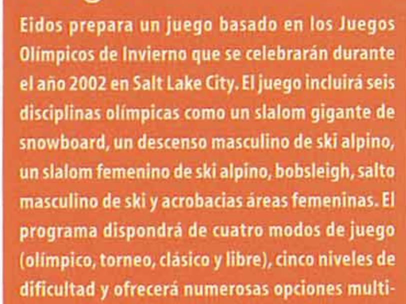
Muy pronto podremos disfrutar de «Sea Dogs», una épica aventura de comerciantes, bucaneros y demás lobos de mar, desarrollada por Bethesda Softworks y distribuida por Eon Digital y Acclaim. «Sea Dogs» será una aventura con toques de rol y estrategia, en la que te harás cargo de un barco y de su tripulación en el caribe durante el siglo XVI. El jugador podrá afiliarse a cualquiera de las potencias marítimas de la época (Inglaterra, Francia o España), o bien optar por la arriesgada carrera de filibustero y dedicarse a asaltar todos los barcos que encuentres. El juego incluye cuatro tramas distintas que se desarrollarán en función de las decisiones que tomemos. «Sea Dogs» será publicado en nuestro país durante el presente mes de octubre.

Nueva zona en EVERQUEST



El universo «EverQuest» no deja de expandirse. Ante el masivo éxito del juego desarrollado por Verant para Sony Online, la compañía prepara un nuevo escenario –el quinto– que todos los usuarios podrán disfrutar gratuitamente. Su nombre, las montañas de Stonebrunt, describe el nuevo paraje en que se tendrán lugar nuevas misiones, gestas y combates. Con esta ampliación, los programadores del juego expanden los límites conocidos del continente de Odus.

Juegos de INVIERNO



Eidos prepara un juego basado en los Juegos Olímpicos de Invierno que se celebrarán durante el año 2002 en Salt Lake City. El juego incluirá seis disciplinas olímpicas como un slalom gigante de snowboard, un descenso masculino de ski alpino, un slalom femenino de ski alpino, bobsleigh, salto masculino de ski y acrobacias áreas femeninas. El programa dispondrá de cuatro modos de juego (olímpico, torneo, clásico y libre), cinco niveles de dificultad y ofrecerá numerosas opciones multiplayer. «Salt Lake City 2002» ofrecerá 16 países participantes entre los que elegir y permitirá modificar las condiciones meteorológicas durante cada prueba. El juego aparecerá en dos versiones, PlayStation 2 y PC, y aparecerá poco antes de que se inauguren los verdaderos Juegos. Cabe la duda de si los distribuidores del juego se molestarán en traducir el programa a nuestro idioma.



Preguntas sobre el DEPORTE REY

Eidos anuncia un nuevo juego de preguntas y respuestas sobre fútbol. Tras el éxito obtenido en el extranjero con «Who Wants to be a Millionaire?» (la versión foránea del conocido concurso "50x15"), los responsables de la empresa han avalado un juego de similares características pero inspirado en el mundo del deporte rey.

«Championship Manager Quiz» será el título definitivo de este juego, que está siendo desarrollado por Sports Interactive y que promete desafiar los conocimientos de los usuarios expertos en el tema.

Además de incluir datos sobre noventa y dos equipos de la liga inglesa, la versión europea del programa también incluirá preguntas inspiradas en las ligas española, alemana y escandinava.

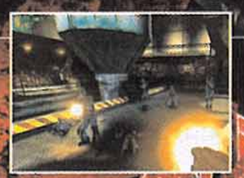


"ROMPERÁ TANTO COMO HALF - LIFE"
Computer Gaming World

DATOS RED FACTION ™ > Tecnología Geo-Mod™ ... 24 extensos mapas... 15 armas impactantes... Vehículos totalmente manejables... Diversas variaciones del modo Deathmatch... Captura la bandera... Incluye el Editor Oficial de niveles... Únete a la revolución... www.redfaction.com...













WINDOWS 95/98 PC CD ROM WINDOWS ME

PlayStation 2



www.redfaction.com



THQ

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Playmanía Se pone al volante

La revista líder de PlayStation ha preparado este mes un número para locos de la velocidad.
Para empezar, su suplemento gratuito de 36 páginas te ofrece una completa guía del genial Gran Turismo 3, con todo lo que necesitas para empezar a jugar sin problemas. Además, en sus páginas interiores han incluido una Comparativa con las mejores aventuras en coche, un género iniciado con Driver y que tiene en The Italian Job un excelente continuador.
Tampoco te puedes perder sus reportajes especiales, donde destacan los dedicados a Harry Potter y Syphon Filter 3 para PSOne, y un adelanto de lo que podemos esperar del alucinante Final Fantasy X.
Y no nos olvidemos de las guías para Drácula 2 y Resident Evil. Code: Veronica X, de los trucos, del consultorio...

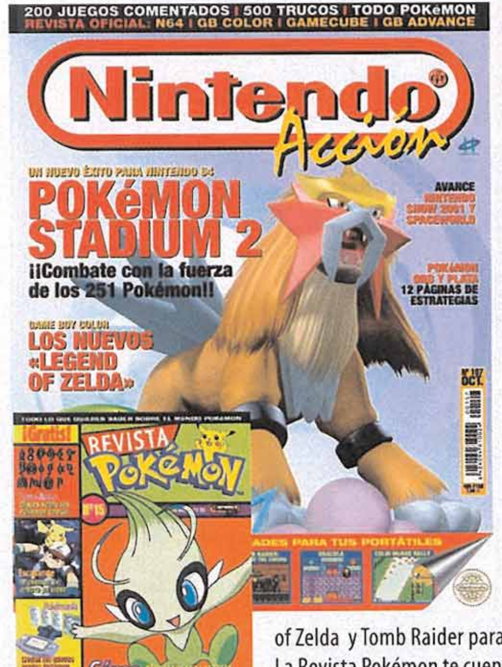


PC Manía
¡Promocionar tu página web... es gratis!

Como lo lees, amig@. Tu esfuerzo, teje que desteje tu página, añade un índice aquí, un GIF animado acullá, se verá recompensado con (cientos de) miles de visitas si sigues los consejos que ofrecemos en el número de octubre de PC Manía. Lugares a los que suscribirte. Listas de correo en las que participar. Servicios de promoción concatenada. Pero también tenemos muchas otras cosas para ti, como una interesante comparativa de webcams (para que te decidas de una vez por todas a grabar y emitir imágenes en movimiento por la Red), otra de programas de edición de vídeo y un completo informe en el que abordamos, entre el rigor y la nostalgia, ¡ay!, las primeras dos décadas de vida del PC. Que ya son (años). Y redondeando un redondo número, Mandrake Linux 8.0 y una aplicación completa diseñada por Data Becker: ¡Súper Fuentes!

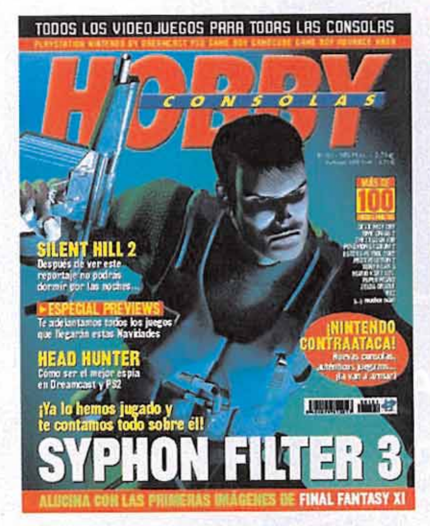


Nintendo Acción



En el número 107 de Nintendo Acción la estrella es Pokémon Stadium 2, un feroz combate entre 251 Pokémon ¡¡en 3D!!
Podréis enteraros de todos los detalles en la preview que publican. Pokémon Oro y Plata son también protagonistas de las guías, con 12 páginas dedicadas a contar estrategias.
Además, encontraréis las últimas novedades en reviews: Mario Kart de Game Boy Advance, nuevos Legend of Zelda y Tomb Raider para Game Boy Color.
La Revista Pokémon te cuenta en primicia cómo conseguir a Celebi en Oro y Plata, y te descubre lo último de Pokémon, incluida la nueva consola Pokémon Mini.

Hobby Consolas
El terror llega a PS2



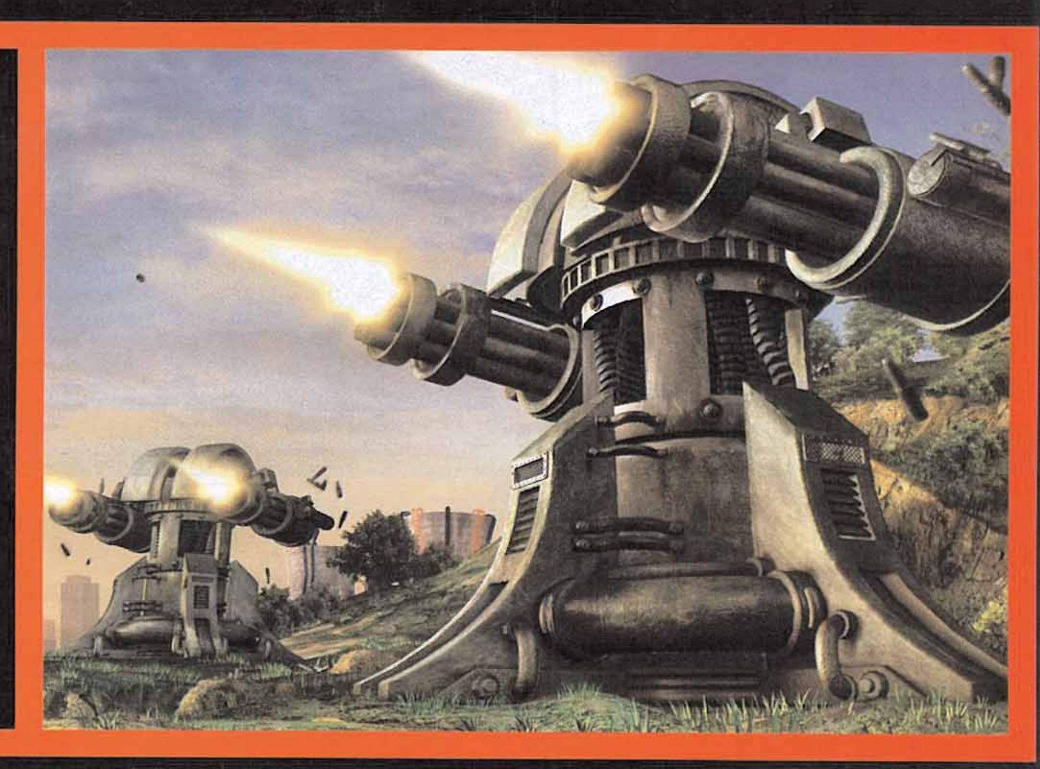
De los geniales programadores de Resident Evil llega un nuevo y terrorífico bombazo para PS2: Devil May Cry. Hemos corrido a Japón a hacernos con una copia y os hemos preparado un estupendo reportaje que os va a poner los pelos de punta. Además, os ofrecemos las primeras imágenes de Final Fantasy XI, junto a nuevos detalles del funcionamiento de PlayOnline. Pero esto es sólo el comienzo, porque este nuevo número de Hobby Consolas incluye también un reportaje sobre todo lo que Nintendo prepara para acompañar el desembarco de su Game Cube, y un informe especial con los mejores juegos que se avecinan para todas las consolas de aquí a Navidades. Y por supuesto, previews y reviews de juegos tan esperados como Syphon Filter 3, Giants, Paper Mario o Paris Dakar. ¡Y todo por sólo 450 pesetas! ¡Corre a reservarlo!

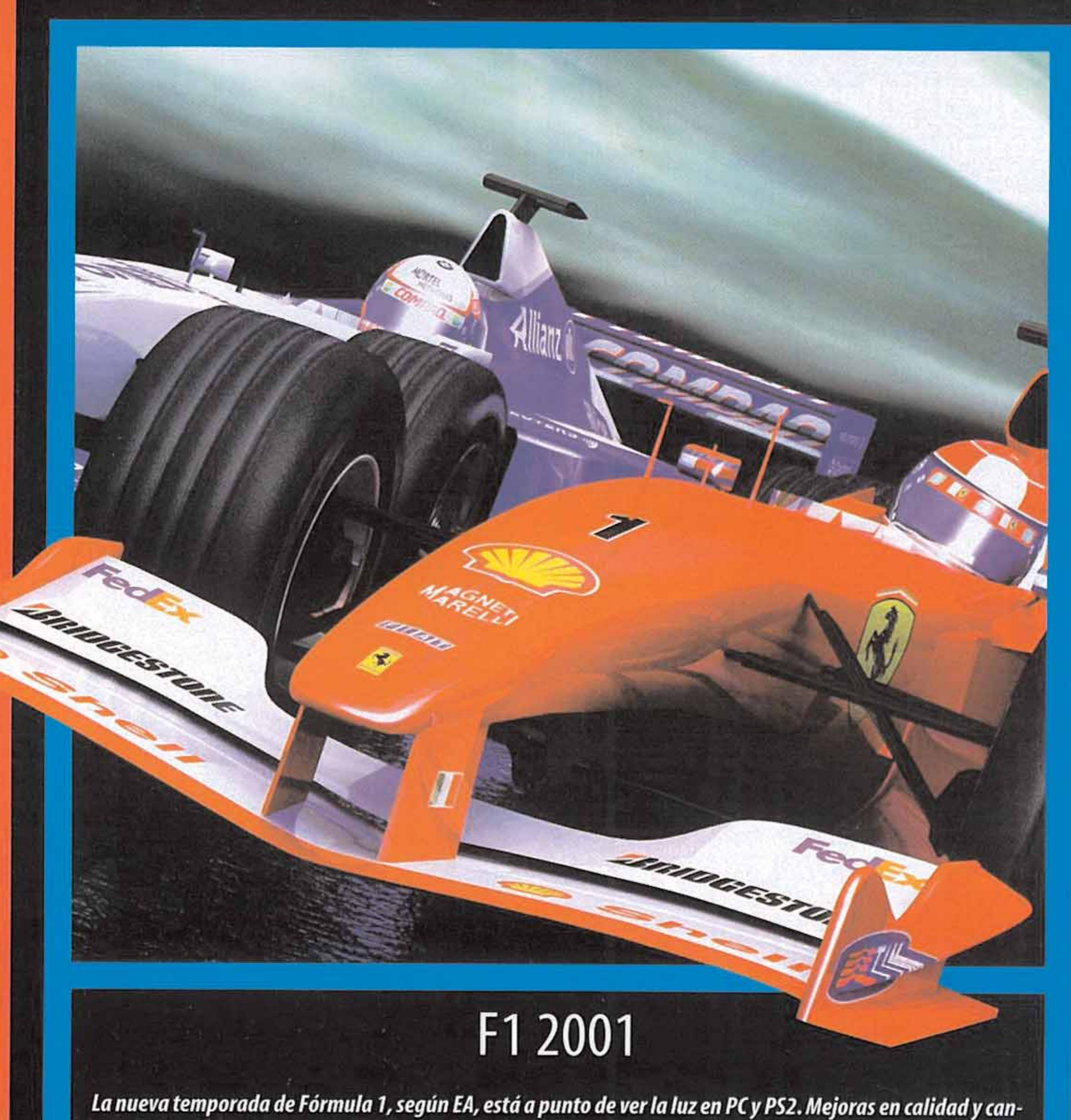
Druuna. Morbus Gravis

Más que una adaptación de la obra de Serpieri, la producción de Microids es una recreación del universo de «Druuna», un conocido cómic erótico, en formato de videojuego. Estructurado como un "survival horror" un tanto atípico, donde la acción deja paso a la aventura y la reflexión, «Morbus Gravis» destaca, sobre todo, por la rotundidad de su protagonista. Aquellos que estéis familiarizados con la obra del autor transalpino reconoceréis rápidamente las inconfundibles formas de Druuna aunque, como es lógico, no todas las peculiares características y, ejem, hábitos de la chica han sido reproducidos de forma completa en el juego.

Yuri's Revenge

¿Querías «Command & Conquer»? Pues llega el tío Yuri con las rebajas… O, dicho de otro modo, Westwood ya tiene casi a punto la expansión de «Red Alert 2». ¿Mejoras? ¿Novedades? Sí y no. O sea, más «Red Alert», con el mismo estilo que tanto nos gusta a muchos, y nuevos escenarios y unidades. Vamos, que Westwood debe pensar que si funciona, ¿para qué cambiarlo? Pues no deja de tener lógica, aunque se eche de menos la originalidad.





F1 2001

La nueva temporada de Fórmula 1, según EA, está a punto de ver la luz en PC y PS2. Mejoras en calidad y cantidad sobre la entrega anterior del juego, un nuevo motor y numerosos efectos visuales, amén de depuración de detalles en la simulación, son las cartas de presentación de «F1 2001». Todos los aficionados al mundo del motor están de enhorabuena.

• Compañía: **BLIZZARD / VIVENDI** • En preparación: **PC** • Género: **ROL ONLINE PERSISTENTE**

WORLD OF WARCRAFT

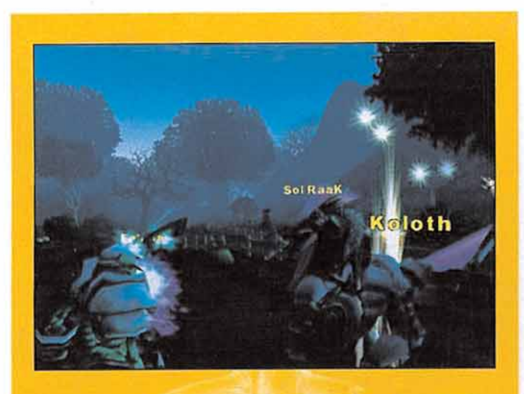
Más Warcraft, es la guerra

¿Cómo? ¿Otro «Warcraft» en marcha y aún no hemos tenido ocasión de ver el último en funcionamiento? Pues sí, parece que los chicos de Blizzard se aburren cuando desarrollan los juegos de uno en uno, así que ni cortos ni perezosos han decidido embarcarse en un ciclópeo proyecto a la altura de su prestigio, nada menos que un juego de rol online persistente que llevara por título «World of Warcraft».

JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

Un factor muy importante en todos los juegos de rol persistentes es la forma en que se consigue el equilibrio entre los jugadores expertos y los novatos, ya que por lo general no es fácil que un personaje recién aparecido compita en condición de igualdad con uno que lleva varios meses acumulando experiencia y objetos mágicos. En Blizzard actualmente se barajan dos métodos para conseguir este equilibrio. Por una parte es muy probable que la opción de combate entre dos jugadores sea una posibilidad y no una imposición, y, por la otra, que cuando un jugador cree un personaje nuevo éste aparezca en una pequeña aldea dentro de una zona rural que dependerá de la raza a la que pertenezca. La idea es que los personajes más veteranos vayan migrando a las grandes ciudades del juego donde, sin duda, les aguardarán más emociones y muchos más enemigos, de forma que los recién llegados puedan ir desarrollándose poco a poco en la relativa tranquilidad del campo.





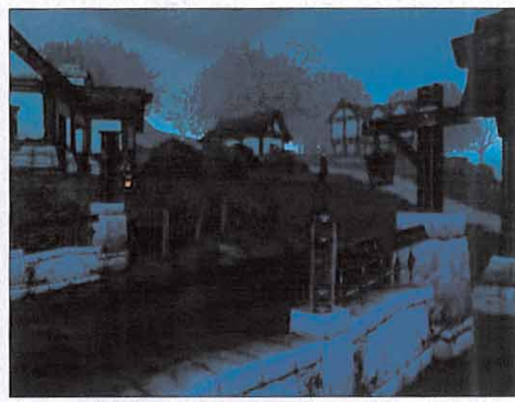
APTO PARA TODOS

Una de las prioridades de los creadores de «World of Warcraft» es que sea suficientemente sencillo como para atraer a usuarios novatos en el terreno de los juegos online, y una pieza fundamental para ello será poseer un interfaz accesible. El juego se controlará mediante un cursor que cambiará de forma según el lugar o el objeto sobre el que se coloque. Por ejemplo, si lo situamos sobre un enemigo adoptará la forma de una espada, mientras que si lo hacemos sobre su cadáver cambiará a un icono de saquear para indicarnos que podemos recoger todas sus pertenencias. Un detalle interesante es que si, al utilizar la vista en tercera persona, el cursor pasa sobre nuestro propio personaje éste se volverá semitransparente para que podamos pulsar sobre lo que quiera que haya al otro lado. Por lo que respecta al combate, se pretende utilizar un sistema similar al de «Diablo II», probablemente uno de los más simples de los últimos tiempos, que además de permitirnos atacar con apenas una pulsación del ratón nos indicará con una barra los puntos de vida que le restan a un enemigo con sólo poner el cursor sobre él.





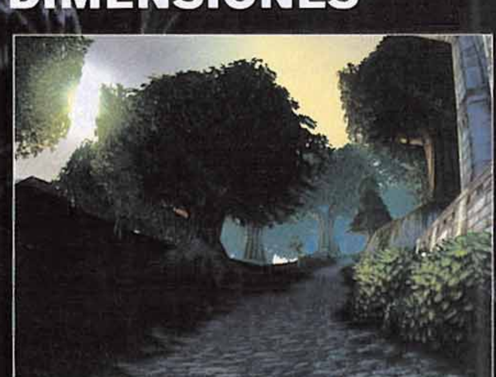
La vista en tercera persona se puede alternar con la subjetiva y el diseño del interfaz se intenta ajustar de forma funcional a ambas.



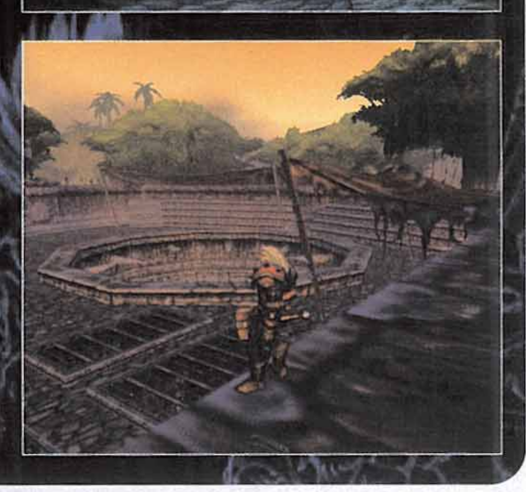
La riqueza de los escenarios es un apartado remarcable en un juego de estas características. Se prevén unos requisitos muy elevados.

EN TODAS LAS DIMENSIONES





A diferencia de otros juegos de rol online, «World of Warcraft» no se ceñirá a un único punto de vista, sino que permitirá al usuario alternar a voluntad entre la tercera y la primera persona. Al parecer no se trata tanto de dar a cada jugador la oportunidad de elegir la perspectiva que le resulte más cómoda como de asociar cada una de ellas con unas funciones determinadas. Así, el modo de primera persona está pensado, según los diseñadores del juego, para explorar «World of Warcraft» desde un punto de vista lo más subjetivo posible, que sumerja al jugador en la experiencia de caminar por las sendas de Azeroth. La cámara en tercera persona, que podrá ser girada a voluntad, estará más indicada, en cambio, para los combates y otras situaciones de carácter táctico en las que sea fundamental ver quién se te acerca desde cualquier dirección.

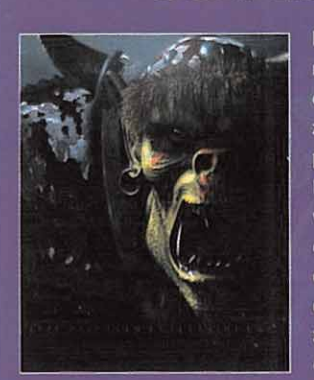


Cuando todo el mundo estaba pendiente de las últimas noticias acerca de «Warcraft III», llegó Blizzard y se descolgó anunciando que iba a presentar en el ECTS un nuevo juego. La inevitable ola de preguntas y rumores que se generó de manera inmediata tuvo una respuesta inesperada a los pocos días, y es que, cuando la tercera entrega de «Warcraft» todavía no acaba de ver luz, Blizzard ha decidido volver una vez más al universo que les lanzó a la fama en lo que sin duda es su proyecto más arriesgado hasta la fecha.

MUNDOS SIN FIN

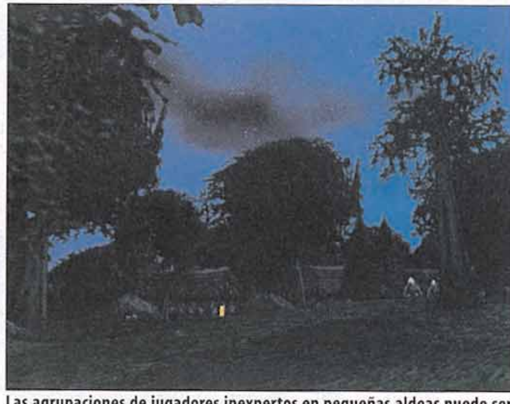
Los mundos persistentes son, para los que no lo conozcan, juegos de rol que están en activo continuamente y a los que se accede a través de Internet. Nuestro personaje es tan sólo uno más entre los miles que pueblan un mundo que en algunos aspectos, y dependiendo del juego en cuestión, puede ser tan real como el de verdad. Así, nuestro personaje podrá caminar por territorios que pueden alcanzar varios cientos de kilómetros de longitud, comprar objetos como armas, comida, ropa o incluso una casa, combatir contra cientos de criaturas malvadas de todo tipo o, lo que supone el mayor atractivo del juego, hablar y relacionarse con miles de otros personajes controlados por personas de todo el mundo. A pesar de que este tipo de juegos ha tardado un tiempo en abrirse camino en nuestro país, recientemente títulos ➤

¿QUÉ PASA CON WARCRAFT III?



La calidad de sus trabajos convierte la presentación de un nuevo proyecto de Blizzard en una muy buena noticia, sin embargo, cuando esta presentación coincide con el aplazamiento de su juego más esperado la cosa se vuelve un poco menos alegre. Hablamos, por supuesto, de «Warcraft III», que ha sido aplazado hasta el invierno del año que viene. No podemos evitar preguntarnos si estos dos hechos, presentación y aplazamiento, estarán relacionados entre sí, o si acaso nos encontramos ante un nuevo giro de timón en el rumbo de «Warcraft III», para el que Blizzard parece que no acaba de encontrar una orientación definitiva. Recordemos, una vez más, que el tercer título en una serie decana en los juegos de estrategia ha sufrido ya varios retrasos y que las versiones más tempranas del juego tenían muy poco que ver con las que han aparecido recientemente. Esperemos, en fin, que esta vez sea la definitiva y, ya de paso, que el proceso creativo de «World of Warcraft» no sea tan accidentado en adelante.


Entre las tres razas que, de momento, pueblan el universo del juego, están los orcos y los humanos, como es de rigor en «Warcraft».


Las agrupaciones de jugadores inexpertos en pequeñas aldeas puede ser una de las soluciones escogidas para evitar las diferencias de experiencia.


Las transiciones entre noche y día, en tiempo real, constituyen un apartado más de los que se intentan recrear a la perfección en el juego.

como «Ultima Online» o «Everquest» han alcanzado cotas de popularidad bastante elevadas convirtiendo a los mundos persistentes en un fenómeno en continua expansión.

WARCRAFT SIN FIN

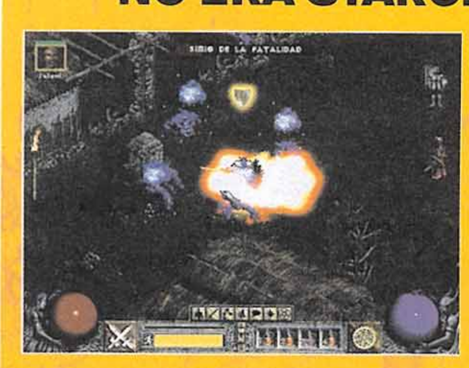
«World of Warcraft», en concreto, se desarrollará en el mismo mundo en el que transcurren los tres títulos de estrategia de la serie, Azeroth, y estará ambientado cuatro años después del todavía inédito «Warcraft III». En su interior, claro está, nos encontraremos con las mismas localizaciones, razas y unidades de la serie, aunque se da por seguro que se incluirán también abundantes elementos nuevos, específicos para él. El juego utilizará un motor 3D que nos permitirá alternar entre las perspectivas de primera y tercera persona, y que ya muestra un aspecto estupendo.

Por supuesto, se encuentra todavía en una fase muy temprana de su desarrollo, así que no tiene demasiado sentido hablar de una fecha de lanzamiento estimada, especialmente si tenemos en cuenta el historial de Blizzard. En todo caso, no parece que el juego vaya a estar listo por lo menos durante los próximos dos años, así que nos queda todavía una larga espera y un sinfín de nuevas noticias sobre «World of Warcraft».

J.P.V/D.D.F.


Aún están por definir aspectos clave tanto en jugabilidad como en opciones

NO ERA STARCRAFT II...



Cuando se supo que Blizzard iba a presentar su próximo juego en el ECTS de este año una conmoción sacudió a los aficionados a los videojuegos de todo el mundo. Las apuestas y los rumores se dispararon de manera prácticamente inmediata. Unos apostaban por «Diablo III» (sí, ya sabemos que ha salido el II hace cuatro días, pero hay gente que nunca tiene bastante) y otros por un universo totalmente nuevo sin relación los anteriores títulos de Blizzard; pero, sin duda la posibilidad que más expectativas levantó fue la de «Starcraft 2». Pocos se esperaban no obstante que la elegida fuera, por segunda vez consecutiva, la serie «Warcraft». Así que, amigos seguidores del universo épico-futurista de «Starcraft», sólo podemos decir una cosa: nos tendremos que esperar.



A LO GRANDE

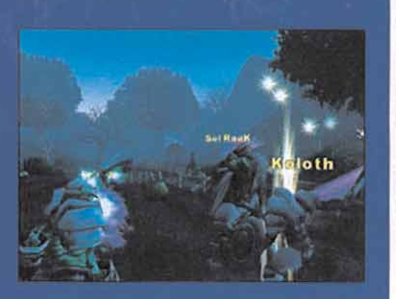
Aunque todavía falta bastante tiempo para que aparezca «World of Warcraft» los datos suministrados hasta el momento nos permiten hacernos una idea bastante aproximada de las enormes dimensiones que alcanzará. Así, por lo que se refiere estrictamente a la superficie de juego, sabemos que incluirá seis enormes continentes, entre ellos los dos que aparecían en «Warcraft II». Igualmente, se han confirmado oficialmente tres razas entre las que podremos elegir para nuestro personaje, los humanos, los orcos y los teuren, una especie de bestias similares a minotauros que harán su aparición en «Warcraft III», aunque no se ha descartado que se vaya a incluir alguna raza más. Las clases de estos personajes, por su parte, también estarán basadas en las unidades de los juegos de estrategia, aunque es seguro que se incluirán algunas clases totalmente nuevas. De forma similar, el juego incluirá todos los hechizos aparecidos en los juegos anteriores, además de otros nuevos diseñados específicamente para «World of Warcraft». Combinando todo esto con varios miles de objetos diferentes que encontrar, entre armas, ropas, equipo, etc. parece claro que el alcance del nuevo proyecto de Blizzard va a ser simplemente descomunal.

La acción del juego transcurrirá cuatro años después de los acontecimientos que se relatan en «Warcraft III»

A LA MEDIDA

Cuando se trata de juegos de rol online persistentes, en los que el número de jugadores se puede contar por decenas de miles, o quizá incluso más, la necesidad de que tu personaje sea diferente a los demás pasa de ser un simple capricho estético a una necesidad. «World of Warcraft», por supuesto, permitirá definir hasta el mínimo detalle la apariencia del personaje y así, al comenzar a jugar, podremos elegir entre tres razas diferentes, con género masculino o femenino (lo cuál no deja de ser curioso, porque, ¿alguno habéis visto alguna vez un orco femenino?). Posteriormente, podremos elegir la ropa de entre un amplio catálogo e incluso personalizar su apariencia física modificando parámetros como el color de la piel, el peinado, o, en el caso de los Tauren, el tamaño y la forma de los cuernos.

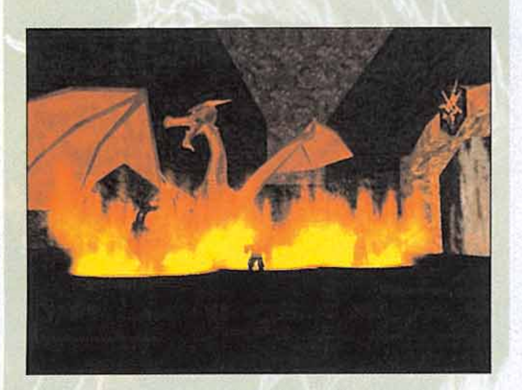






Uno de los aspectos más importantes que están por definir en el juego es la opción de los combates entre usuarios de distinto nivel de experiencia.

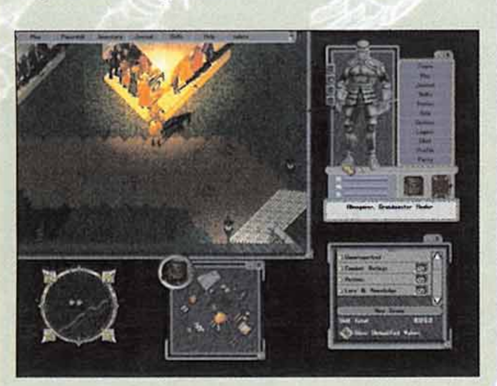
ODIOSAS COMPARACIONES



Aun a sabiendas de que la información ofrecida sobre «World Of Warcraft» estará sujeta a muchísimos cambios de aquí a que, Dios sabe cuándo, aparezca el juego, no hemos podido resistir la tentación de comparar algunos aspectos del nuevo proyecto de Blizzard con los dos títulos que ahora mismo son el referente en lo relativo a mundos online persistentes: «Ultima Online» y «Everquest».

Así, frente a las tres razas (conocidas) disponibles en «World of Warcraft», «Everquest» ofrece nada menos que trece y, en cambio, «Ultima Online» sólo nos permite ser humanos. En cuanto al motor gráfico, tanto «Everquest» como «World of Warcraft» utilizan un motor 3D que permite alternar entre la primera y la tercera persona, mientras que «Ultima Online» hace uso de una perspectiva isométrica 2D. También habría que destacar que tanto «World of Warcraft» como «Ultima Online» cuentan con una serie de juegos anterior (mucho más larga en el caso del segundo) de la que extraer elementos de fondo, mientras que «Everquest» ha sido diseñado desde cero.

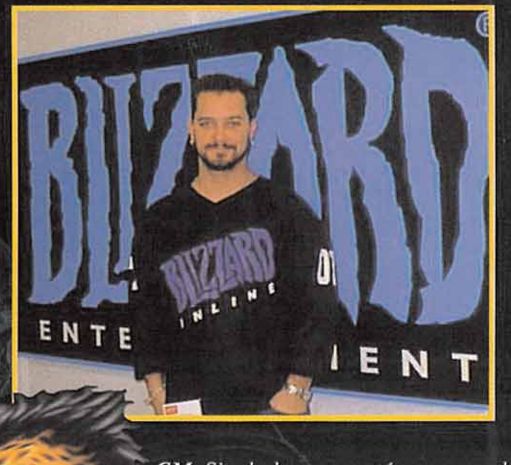
No son muchas referencias, pero quizá basten para hacernos una idea de dónde se ubicará «World of Warcraft» con respecto a sus competidores.



Hablamos Con...

CHRIS METZEN

DIRECTOR CREATIVO DE «WORLD OF WARCRAFT»



Aprovechando la presentación que nos hizo Chris Metzen de «World of Warcraft» en el reciente ECTS, no dejamos pasar la oportunidad de hacerle unas preguntas sobre el juego.

MICROMANÍA: La primera duda que nos surge es si existe el riesgo de que «World of Warcraft» esté dirigido tan sólo a jugadores expertos.

CHRIS METZEN: *No, todo lo contrario. Nuestra intención es que llegue a la mayor cantidad posible de gente. Con los juegos online existe el problema de que tradicionalmente están orientados hacia el jugador especializado, y así estos se convierten en su mercado principal. Nosotros hemos intentado hallar una forma con la que atraer a la mayor cantidad de gente posible al universo «Warcraft», lo que en la práctica implica crear un juego realmente complejo para los aficionados más veteranos, pero con un control y un interfaz suficientemente sencillo, como el que ha atraído a miles de personas con «Diablo». Parece sencillo, pero es muy complicado de conseguir.*

MM: ¿Cómo pensáis conseguir el equilibrio entre los jugadores novatos y los expertos si todos están en el mismo mundo?

CM: *Queremos que toda la gente esté en el mismo mundo, y en este momento esa es una de nuestras prioridades. La gran dificultad del juego comunitario es conseguir una buena mezcla de jugadores, pero, lógicamente, no queremos que los jugadores inexpertos sean asesinados rápidamente, ni que los veteranos se aburran. Sería interesante sin duda incluir la opción de luchas entre jugadores, pero de momento estamos trabajando en el equilibrio en la comunidad. Podríamos incluir la posibilidad de lucha entre los distintos jugadores como una opción voluntaria, todavía no se ha decidido nada.*

MM: ¿Tenéis idea de utilizar elementos de los otros títulos de la serie «Warcraft»?

CM: *Sin duda, un montón, aunque de momento oficialmente sólo hemos anunciado las tres razas y no podemos asegurar nada más. En cualquier caso es muy probable que todo lo que ha aparecido en los juegos de estrategia sean elementos fundamentales en éste. Tenemos intención de usar todas las tierras, ciudades, reinos, objetos mágicos, hechizos y unidades de los diferentes juegos, desarrollando abundantemente toda la mitología del universo «Warcraft». Después de «Warcraft III», esta mitología es mucho más amplia de lo que nadie haya visto jamás. Puede que esto haga que «Warcraft III» parezca pequeño en comparación, pero también nos hace ver que este tipo de mundo es apropiado para este juego.*

MM: Cuéntanos qué entendéis en Blizzard por el mundo multijugador persistente perfecto.

CM: *Bueno, con «World Of Warcraft» intentamos sumergir al público en un mundo lleno no sólo de NPC, sino también de jugadores. Como en cualquier otro juego online, nos apasiona el elemento aleatorio introducido por la gente desplazándose de un lado a otro, ayudándote, colaborando o simplemente jugando como les dé la gana. No se trata de inteligencia artificial ni de personajes generados por el ordenador, lo que queremos incentivar es gente real relacionándose. Lo que todavía está por decidir es cuánta gente será demasiada y cuánta demasiado poca. Por otro lado, actualmente estamos trabajando en definir ciertos aspectos, por ejemplo cómo se desarrollan los personajes. Hay muchos juegos online que están basados en el combate y nosotros pretendemos alcanzar el equilibrio perfecto. Estamos buscando nuevos caminos alternativos para conseguirlo.*

• Compañía: STAINLESS STEEL STUDIOS / SIERRA STUDIOS • En preparación: PC • Género: ESTRATEGIA

Empire Earth



Sólo en contadas ocasiones, el anticipo de lo que va a ser un programa puede revelar que se convertirá en un título de referencia. Sabemos que algunos nos tacharán de atribuir méritos prematuramente, sin embargo argumentos no faltan: apunta exquisitas maneras, además de venir acompañado de todos los requisitos para alcanzar los laureles de la inmortalidad. Tomad buena nota, porque en breve será un hecho. Esto es la crónica de un éxito anunciado.

Estrategia en estado PURO

Tres años, de depuración en dique seco, han servido a «Empire Earth» para edulcorar su lanzamiento: ha recabado elogios en todas las ferias por las que ha desfilado y ha generado las expectativas propias de las continuaciones de célebres sagas. En breve llegará su prueba de fuego, el momento de demostrar a los millones de aficionados si han vivido de ilusiones o si podemos confirmar los buenos augurios.

¿OTRO AGE OF EMPIRES?

En primer lugar, antes de presentar la opera prima de Stainless Steel Studios, no queda más remedio que resolver la duda (razonable) que, indiscriminadamente, asalta a quien siga el devenir de la estrategia en tiempo real.
Si nos dejásemos llevar por un análisis precipitado, llegaríamos a la falsa e injusta conclusión de que sí que será otro «Age of Empires». Craso error, que es fruto de acentuar los parámetros de la comparación sobre aspectos accidentales de «Empire Earth», tales como la identidad del máximo responsable, la afinidad entre los títulos o la inspiración del equipo.
La beta ha venido a despejar la confusión, demostrándonos que «Empire Earth» va mucho más allá. Aspira a revisar la jugabilidad de «Age of Empires», llegando al punto de aumentarla, aupándola hasta límites desconocidos hasta ahora en el género.
Tampoco será un programa que se pueda catalogar en el subgénero de construcción de imperios, en la línea Sid Meier. Supondrá algo así como una tercera vía, o mejor dicho, un "tertius genus" donde coincidirá lo mejor de la gestión de recursos con la complejidad de organizar la actividad de un imperio (sin olvidar, claro, que todo en el juego transcurrirá en estricto tiempo real).

POR TODA LA HISTORIA

Durante lustros, décadas, centurias e incluso milenios, tendremos que perpetuar el regio linaje de nuestra estirpe. Esta tarea exige inteligencia, arrojo, determinación y una curtida mano izquierda para fraguar alianzas. La diplomacia será un camino para consolidar la supremacía de la dinastía, camino que en absoluto está reñido con unas posturas más beligerantes en algunas ocasiones.
Para sobrevivir, en primer lugar tendremos la imperiosa necesidad de atesorar recursos. Alimento, madera, piedra, hierro y oro será suficiente para alzar un imperio. En esta misma línea, convendrá dotarse de una legión de trabajadores que abastezca constantemente de materias primas a los diversos procesos productivos, de este modo el crecimiento no presentará fisuras.
El siguiente paso será acometer la construcción de la infraestructura. De ésta dependerá el ejército y la evolución tecnológica. Garantizados ambos escalones podremos iniciar la transición a la siguiente época, donde repetir la operación.

AL CÉSAR, LO QUE ES DEL CÉSAR

Lo primero que os encandilará de «Empire Earth» será su episodio gráfico. Todos y cada uno de los elementos están modelados en 3D, sin que en ningún momento se pueda apreciar una ralentización del devenir del juego. Para ello se ha tenido que prescindir de la libertad


Tendrás que procurarte un almacén cerca de cada punto de extracción de materias primas, junto con la habitual mano de obra.


Si no quieres que manadas de animales pueblen tus asentamientos, dedícate a cazarlas. Eso sí, ten cuidado con las fieras.


La infantería protege a la pieza de artillería, mientras ésta da cuenta de la infraestructura enemiga.

de enfocar la cámara, así que siempre disfrutaremos de la misma perspectiva, la isométrica tradicional, aunque podremos variar el zoom. Las 12 civilizaciones ofrecerán múltiples posibilidades, con sus unidades características y sus peculiaridades técnicas. Dependiendo de la que escojamos, tendremos a nuestro servicio a unos u otros héroes. Estos personajes desempeñarán una función vital, al reforzar el aparato bélico con sus consejos o su valía en el fragor del combate. El terreno también jugará un papel destacado al afectar la velocidad y bonificar o penalizar los daños inflingidos. Por ejemplo, al adentrarnos en un bosque, las tropas verán ralentizada su marcha, o el atacar aprovechando una ventaja orográfica favorecerá cada impacto.

La IA, despierta y solvente, es el último aspecto que ensalzamos. Rick Goodman ha procurado que esté tan perfeccionada que el jugador no sepa si está jugando contra la máquina o se las está viendo con un rival humano. Y a nuestro parecer, aunque todavía sea pronto, lo está logrando. Por si todo esto fuera poco, la versión completa promete deleitarnos con una herramienta para la edición de escenarios...

No podíamos ser más optimistas con este juego, heredero directo de «Age of Empires», que promete ofrecer, a los buenos aficionados a la estrategia en tiempo real, horas y horas de diversión, y lo que es más importante, un poco de luz a un género que vive acostado sobre su sombra.

G.S.R.

Reescribe la Historia, protagoniza el futuro

«Empire Earth» brindará la oportunidad de pasearnos a lo largo de 500 000 años. Desde los orígenes de la civilización, al frente de un clan paleolítico, hasta la era de la nanotecnología y la cyberguerra.

Este generoso periodo de tiempo se ha dividido en 12 etapas. Al abandonar una, comprobaremos como todos los elementos del escenario sufren una operación de restyling para acomodarse a las nuevas tendencias. La sociedad evolucionará al paso de la tecnología.





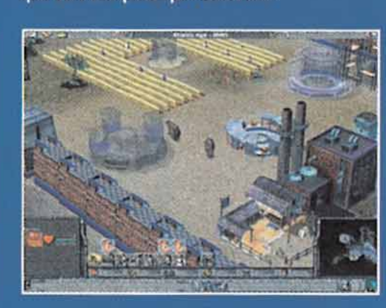
Evoluciona... o perece

El axioma de la evolución darviniana, eso de que únicamente sobrevive el más fuerte, es perfectamente operativo en «Empire Earth». La civilización más poderosa, con un buen sistema de alianzas y un ejército preparado para una intervención contundente, será la que consiga sobrevivir al devenir de los siglos, hasta llegar al Nanolítico (así denominamos a la Edad de la Nano-tecnología).

A lo largo de 12 épocas habremos de conservar el poder. Ya durante la prehistoria deberemos apoderarnos de las zonas fértiles, los mejores cotos de caza, donde adoptar los hábitos propios de una comunidad sedentaria. Entonces llegará el momento de tallar la piedra, y empuñar las primeras armas. El cobre posibilitará el desarrollo de la metalurgia, que culmina con el descubrimiento del bronce. Los nuevos materiales servirán para forjar espadas y armaduras más resistentes, con las que se equiparán las falanges, una de las primeras formaciones invencibles de la historia.

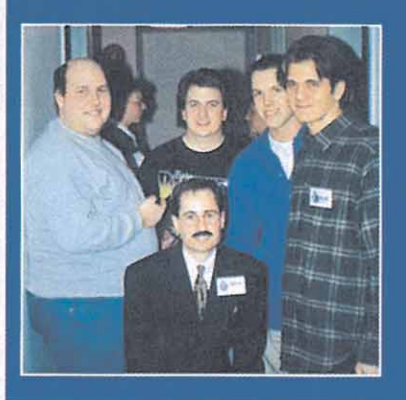
Tras alcanzar una nueva cota en la apoteosis de la cultura greco-romana, el mundo civilizado se derrumbará en un periodo oscuro y decadente. El esplendor regresa con la instauración del sistema feudal, que desembocará en la creación de los estados. Tras este renacimiento, las civilizaciones se vuelcan en las conquistas en ultramar. El resto de la historia ya la conocéis: guerras, colonización, más guerras, Internet y lo que aún nos queda por descubrir.

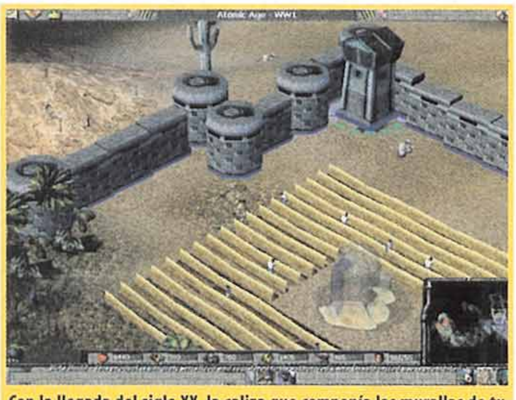




¡¡Mr. Grinch ha vuelto!!

No, no es que hayamos perdido la noción del tiempo. Tampoco celebramos que la más que reprobable película de Jim Carrey haya sido publicada en DVD. Este estado de júbilo en que nos encontramos se debe a que Rick Goodman (familiarmente apodado "Mr. Grinch") ha vuelto a hacer lo que mejor sabe: ESTRATEGIA, de la buena. Su trayectoria profesional se puede definir con dos palabras: breve y brillante. Tras fundar junto a su hermano Tony la empresa Ensemble Studios (1995), se responsabilizó del diseño de su primer juego, que se convirtió en todo un éxito y en una onerosa franquicia: «Age of Empires». No contento con su logro, en 1998 abandonó Dallas para volver a su Cambridge natal, donde ni corto ni perezoso se puso manos a la obra con su siguiente proyecto. Para volver a renovar el género, ha reclutado a un equipo de profesionales. Ellos son Stainless Steel Studios, y con ellos Rick pretende repetir la operación: convertir su empresa en la líder indiscutible en el desarrollo de juegos de estrategia en tiempo real. Aunque este propósito se nos antoja difícil, después de haber probado esta beta de «Empire Earth» parece que lo van a conseguir.



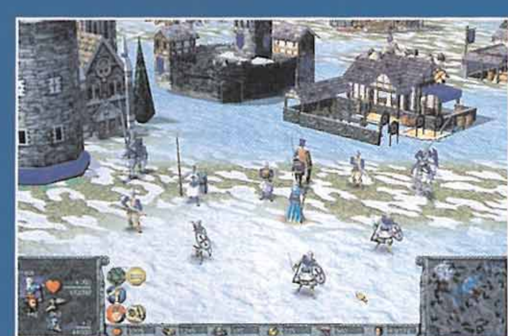

Con la llegada del siglo XX, la caliza que componía las murallas de tu asentamiento será sustituida por el resistente hormigón.


Antes de proseguir con el ataque, la vanguardia ha cerrado sus filas en torno al héroe. Su pérdida sería irreparable.


El cuerpo expedicionario, compuesto por blindados y por infantería, ha ejecutado con éxito la maniobra de desembarco en las costas enemigas.

Unidades para dar y tomar

A lo largo de 500 000 años tendremos la suerte de poder comandar unidades de todo tipo. Desde las más rudimentarias, hasta las que aprovechan la tecnología más depurada. Todas ellas conforman una lista de más de 200 tipos, con los que engordar las filas del ejército que nos catapulte a la eternidad. Las unidades se dividen en: terrestres, acuáticas y aéreas. Las primeras, a su vez, están integradas por: infantería, caballería, artillería y vehículos blindados; las acuáticas son embarcaciones superficie o submarinas; y, por fin, las aéreas en caza-bombarderos y bombarderos.



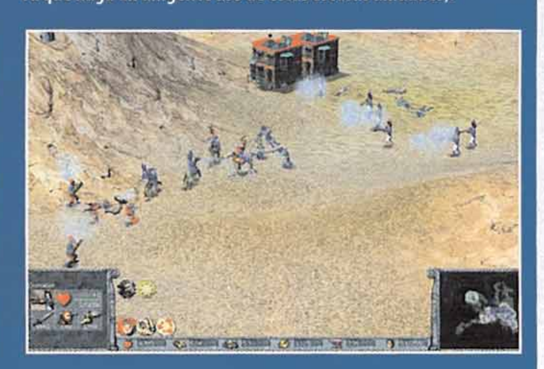


Las posibilidades de «Empire Earth» pueden hacer que nos veamos implicados en maniobras en las que enjambres de B-2 azoten, impunemente, una base de una civilización anclada en la edad imperial. Otras acciones que podremos contemplar será cómo una dotación de tiradores, apostados en una loma cubierta de árboles, ataja fulminantemente a los exploradores de una ofensiva enemiga. Y todo ello gracias a la posibilidad de emplear waypoints, a las formaciones y a la relevancia que se está otorgando al uso estratégico del terreno.

Héroes, el corazón de tus ejércitos

Uno de los puntos más frescos de «Empire Earth» es el de los héroes. En el devenir del tiempo, estos personajes desempeñarán una baza importantísima. Evidentemente superior a la consignada en «Age of Empires». A decir verdad, en este último juego, los héroes no eran más que unidades cualquiera que habían sido renombradas y habían visto potenciadas sus facultades. Rick Goodman quiso investir a su anterior proyecto con esta dimensión, sin embargo no ha tenido la oportunidad de hacerlo hasta ahora.
En el juego podremos recurrir a los servicios de dos de personajes históricos (Alejandro Magno, Isabel I de Castilla, Napoleón, etc...). Sus conocimientos estratégicos o su experiencia en combate servirán para aupar la moral y confianza de nuestros ejércitos. Su presencia bien vale todo lo que cuesta contratar sus servicios. Para dotarles de un aspecto más real, se les ha asignado un repertorio de frases que la historia-ficción les ha venido atribuyendo. Conviene que nos vayamos preparando tanto para tenerlos de nuestro lado, como para que sean enemigos a batir (la IA está diseñada para que haga un diligente uso de estas escasas unidades).





Civilización al poder





La historia se explica desde la existencia de la vida en sociedad, el origen de las civilizaciones. Por esta sencilla razón, un juego basado en la historia no podía prescindir del elemento nuclear de ésta: la civilización. Desde el primer momento tendremos a nuestra disposición, nada más y nada menos, que 12 sociedades (griega, británica, alemana, francesa, italiana, turca otomana y española, entre otras). Cada una se diferencia de las otras en las unidades, la cultura y en las propiedades de sus ejércitos. Ofrecer una situación de equilibrio entre todas ellas ha supuesto asignar niveles a cada capítulo de la cultura. Si quieres que tu pueblo sea invencible, deberás molestarte en consolidar alianzas con otros que puedan compensar tus deficiencias. Si por el contrario no te va el tema de las civilizaciones, puedes hacerte una a tu medida. Para ello en un sencillo menú, deberás repartir unos puntos entre 100 aspectos, definiendo así tu impronta. Cada pueblo podrá construir (igual que en «Age of Empires»), cómo presente a su soberano y escaparate de su fortuna, todo un abanico de monumentos. No obstante, si quieres que permanezcan en pie unos cuantos siglos, deberás temer cualquier tipo de desastre. Las calamidades amenazarán la supremacía de cualquier civilización durante su existencia (Rick lo ha denominado alegremente "Impredecibilidad Interactiva).



Alta fiabilidad



Máxima seguridad

La seguridad es muy importante para ti y en edding lo sabemos. Sabemos que no te conformas con tener un simple marcador para escribir sobre tus CDs. Que no quieres que te fallen. Sabemos que quieres algo más. Por eso hemos creado el 8400. El único marcador del mercado con el que puedes rotular tus CDs sin temer que la información que contienen resulte dañada. **Te ofrecemos la máxima seguridad.** Protección total para tus grabaciones, protección total para tu información. Ahora, cuando rotulas tus CDs nunca pasa nada; el 8400 nunca falla. Además de su **tinta pigmentada 100% permanente**, y disponible en 4 colores (rojo, azul, negro y verde), tiene un olor neutro y viene fabricado con una punta muy resistente.
El 8400 es un **producto de máxima seguridad.**

Para más información contacte en el nº de teléfono: 91 747 18 74. E-mail: edding@carloswendel.com



www.edding.com

THE STING!

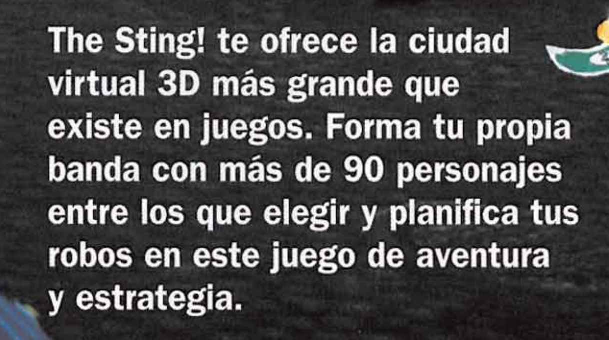
EL GOLPE DEL SIGLO

Planifica y organiza un atraco perfecto









The Sting! te ofrece la ciudad virtual 3D más grande que existe en juegos. Forma tu propia banda con más de 90 personajes entre los que elegir y planifica tus robos en este juego de aventura y estrategia.





www.thesting-game.com

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES, TIENDAS DE INFORMÁTICA, LIBRERÍAS Y QUIOSCOS.

Que viene Windows XP

Todo parece indicar que el próximo 25 de Octubre será una fecha histórica para los compatibles, pues es el día elegido por Microsoft para poner a la venta en todo el mundo su nuevo sistema operativo, Windows XP. Los expertos, tras probar las betas, ya se han apresurado a señalar que es el mejor SO creado por la empresa de Bill Gates. Incluso los más recalcitrantes con Windows parecen contentos. En medio de la intensa campaña publicitaria aparece la idea de que estamos ante el mismo avance que en su día supuso Windows 95 con respecto a Windows 3.1. Casi nada. Vamos, que Octubre va a ser un mes de especulaciones y tensa espera, pues Windows XP es la versión que más optimismo ha despertado entre los sufridos, y obligados especialmente en nuestra naturaleza de jugadores, usuarios de Windows. Por primera vez, Microsoft acierta al unificar los entornos doméstico y profesional, pues XP se perfila como el sistema operativo que, bajo el kernel de NT, funcionará tanto para los que apuestan por el ocio y multimedia, que podrán jubilar anticipadamente a Windows Me, como para los profesionales que necesitan las capacidades de entorno de trabajo, redes y comunicaciones de Windows 2000. La estabilidad, la optimización de recursos y el soporte para software y hardware de más nueva generación parecen factores asegurados, pese a que la compatibilidad de los dispositivos, como siempre, dependerá de la prisa que se den los fabricantes en colgar en sus respectivas páginas web los controladores para esa esperanza llamada Windows XP.

En definitiva, que si vuestro Windows 98 o ME ya ha hecho de las suyas y funciona de milagro, os aconsejamos que no perdáis el tiempo con el enésimo formateo para volver a instalar el mismo sistema operativo que tantas veces ha convertido el orden en caos.

Gamesurround Fortissimo II

Fabricante: **HERCULES**
Compatibilidad: **WINDOWS 95,98, 2000, ME**
Distribuidor: **HERCULES**
Precio: **12 990 Ptas /79 € (IVA INCLUIDO)**
Más información: **www.hercules.com**

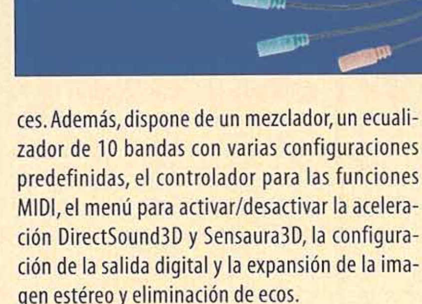


Hercules está apostando fuerte por el sonido 3D y acaba de renovar su gama de tarjetas de aceleradoras de DirectSound3D. Si la GameTheater XP que ya analizamos hace algunos meses supone lo máximo en conectividad, este modelo se dirige directamente a los fanáticos de los videojuegos que deseen disfrutar del realismo acústico del audio 3D sin tener que gastarse dinero en complementos adicionales que no van a utilizar.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

La Gamesurround Fortissimo II tiene como cerebro al procesador de audio Crystal SoundFusion CS4624, un DSP presente en multitud de tarjetas de sonido por su compatibilidad y reducido coste, no en vano está fabricado por Cirrus Logic, uno de los gigantes de esta industria. Con una potencia de 300 MIPS, el CS4624 procesa por hardware la tecnología Sensaura 3D para acelerar DirectSound3D con soporte de las API extendidas Aureal A3D 1.0, así como EAX 1.0 y 2.0. Esta compatibilidad con todos los estándares del audio 3D para PC quedó demostrada en las pruebas, todos los juegos con sonido de cuatro canales que ejecutamos reconocieron la aceleración por hardware, aunque en el caso de «Undying» fue necesario desactivar el soporte de Sensaura 3D.

El panel de control de la tarjeta permite testear el correcto funcionamiento de los cuatro canales y, de paso, ajustar de forma independiente el volumen de cada uno, una posibilidad muy práctica, sobre todo si nuestra posición no está centrada con respecto a la situación de los cuatro altavoces. Además, dispone de un mezclador, un ecualizador de 10 bandas con varias configuraciones predefinidas, el controlador para las funciones MIDI, el menú para activar/desactivar la aceleración DirectSound3D y Sensaura3D, la configuración de la salida digital y la expansión de la imagen estéreo y eliminación de ecos.



PRUEBAS

«Undying» es actualmente uno de los juegos más exigentes con el audio 3D, pues el sonido juega un papel fundamental en el desarrollo. Los efectos de sonido de la acción, así como los de ambiente, se desencadenan en múltiples canales simultáneos con posicionamiento 3D en tiempo real bajo DirectSound3D con soporte de EAX. La Gamesurround Fortissimo II, aunque teóricamente soporta 32 canales en flujo continuo, procesó eficazmente la distribución en los cuatro canales, y cada efecto se escuchó por el altavoz correspondiente a nuestra situación en el entorno 3D. Ahora bien, algunos saltos en el sonido evidenciaron que la tarjeta estaba superando su máxima potencia de cálculo, situación que no sucede con los procesadores CS4630 que ya vimos en la Game Theather XP y el EMU10K1 de las SoundBlaster Live!. Con «Aliens versus Predator Gold Edition», bajo DirectSound3D nativo, no hubo problemas, pues no ejecuta tantos canales simultáneos como «Undying». Para comprobar el desplazamiento del sonido entre la parte frontal y trasera, así como en la imagen estéreo de ambas líneas, nada mejor que los monoplazas de «F1 Racing Championship» cuando se colocan a nuestro rebufo o los adelantamos. La Fortísimo II demostró su amplia separación entre los canales y la naturalidad con la que mueve el sonido en el entorno 3D.



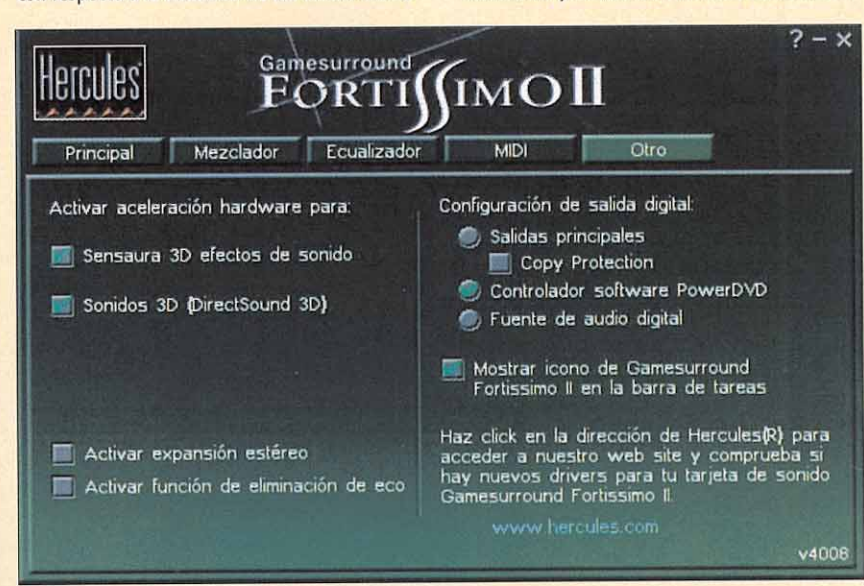
CONECTIVIDAD

Nos ha llamado la atención la ingeniosa forma de ahorrar costes sin sacrificar conexiones, pues exhibe un cable que contiene las salidas de línea para los altavoces delanteros y traseros, la salida para auriculares y la entrada de micrófono. De esta forma, además de ser muy práctica a la hora de las conexiones, hay espacio en la placa metálica de la tarjeta para una entrada de línea, salida y entrada digital óptica y el consabido puerto MIDI/Joystick.

DOLBY DIGITAL CON DS3D

Entre las aplicaciones incluidas hay que destacar la versión 3.0 de «PowerDVD», un excelente reproductor de DVD por software que reconoce el chip CS4624 y lo utiliza para procesar el audio Dolby Digital 5.1 de los DVD Vídeo y convertirlo a DirectSound3D de tal forma que con el pack 4.1 para videojuegos es posible disfrutar de las maravillas del cine con Dolby Digital. En el menú de «PowerDVD» se indica por error que decodifica en Dolby Pro Logic, cuando realmente procesa Dolby Digital, como hemos comprobado con varias demos en 5.1 de este sistema de sonido y con el DVD de "Salvar al soldado Ryan".

En definitiva, la GameSurround Fortissimo II es una excelente compra por relación calidad/precio, pero su arquitectura de hardware, aunque perfectamente válida, ya acusa la veteranía del procesador CS4624. No obstante, sólo en los escasísimos juegos con más de 16 canales de flujo de audio simultáneos se nota la limitación en la capacidad de procesamiento multicanal.



Audigy, la estrella de los nuevos productos Creative

Como adelantamos el mes pasado, Creative ha desarrollado un nuevo procesador de audio, Audigy. Con motivo de tan interesante estreno, la compañía organizó una presentación a la que asistió Micromanía para ser testigo, a través de las numerosas demos exhibidas, de las nuevas prestaciones sonoras en facetas como el audio multicanal, composición MIDI, edición profesional de audio y conectividad, del DSP Audigy, que va integrado en todos los modelos de la nueva gama de tarjetas de sonido, que se pondrá a la venta a finales del mes de Septiembre, con precios muy similares a la actual gama Sound Blaster Live!.

Tras casi tres años de existencia, el magnífico EMU10K1 de la familia Sound Blaster Live! ya tiene un sustituto, el procesador Audigy, que multiplica por cuatro la potencia de procesamiento de su antecesor. Su arquitectura avanzada de última generación, diseñada para el tratamiento del sonido, integra un DAC con procesamiento de hasta seis canales simultáneos a una resolución de 24 bit con muestreo de 96 kHz, dos valores extraordinarios para una tarjeta de ámbito doméstico, que hasta ahora se limitaban al sonido a 16 bit/48 kHz. Este notable incremento en los ratios de sampleado y resolución en el dominio digital del audio se traduce en una significativa mejora de la calidad, precisión y musicalidad del sonido que se reproduce en todas las salidas, ya sean analógicas o digitales. Sin duda el dato más indicativo del resultado de procesar el audio a 24 bit/96 kHz es la relación señal/ruido (SNR), que se sitúa en 100 dB, un valor propio de estudios de sonido profesionales.

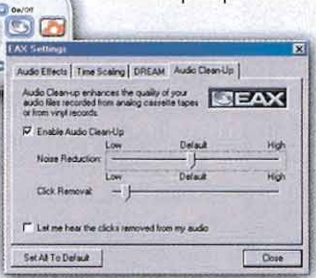
MÁS REALISMO MULTICANAL

La superior capacidad de procesamiento del chip Audigy ha permitido a los ingenieros de sonido de Creative dar un gran paso adelante en su propia librería de programación, la ya estandarizada EAX. Bautizada con el nombre de EAX Advanced HD, estamos ante la tercera y más importante evolución de esta API, basada en el audio multicanal en tiempo real programado DirectSound3D. La novedad más destacable es la capacidad para generar cuatro entornos acústicos simultáneos (Multi-Environment), de tal forma que cuando estemos en un escenario 3D abierto o con múltiples características acústicas (ventanas o puertas abiertas, distintos materiales en las paredes y suelos, amplitud, etc), hasta 32 canales en flujo simultáneo podrán recrear cuatro entornos de diferente acústica, pero todos ellos integrados a nuestro alrededor con total realismo ambiental. En este sentido, las nuevas funciones Environment (Morphing, Panning, Reflections, Filtering) se encargan de aumentar el realismo en las transiciones entre diferentes estadios acústicos, en la separación y desplazamiento de las imágenes sonoras frontales y traseras, en la recreación de los sonidos reflejados y en el filtrado de los tonos.

La demostración práctica de las nuevas funciones de EAX Advanced HD nos asombró por la ausencia de saltos de sonido al cambiar de entorno acústico, la perfecta localización de cada sonido en el canal correspondiente a la acción en pantalla, la riqueza de unos efectos de sonido (con 761 efectos programables en tiempo real) con una presencia más real que nunca, y en suma, la naturalidad con la que nos vimos envueltos por un sonido que más bien parecía proceder de decenas de altavoces en lugar de salir por las cuatro pantallas acústicas de rigor. El procesador Audigy también decodifica por hardware los 5.1 canales del formato Dolby Digital, por lo que no será necesario un descodificador (aunque sí un amplificador) externo para disfrutar del sonido Dolby Digital de los DVD-Vídeo.

EDICIÓN DE SONIDO

El motor de audio de EAX Advanced HD también desarrolla interesantes funciones para la edición de sonido. Por ejemplo, se puede cambiar el escalado de tiempo en la reproducción de un fichero, sin alterar el pitch, es decir, que podemos ralentizar o acelerar la velocidad de reproducción y no disminuirá la inteligibilidad del sonido, algo muy práctico para, por ejemplo, escuchar una entrevista grabada a la velocidad necesaria para poder transcribirla sin problemas.



MÚSICA, MAESTRO

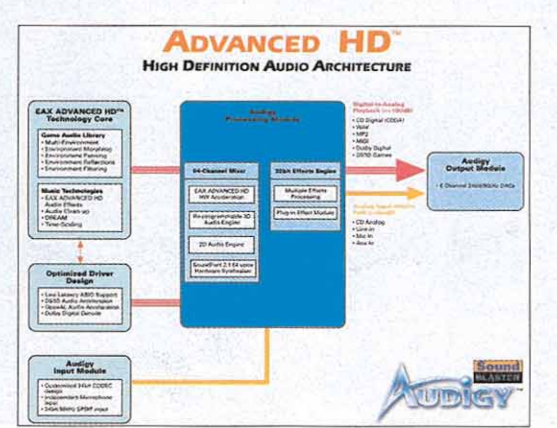
Como era de esperar, las tarjetas Audigy no olvidan la funcionalidad MIDI, y los músicos acostumbrados a componer con los instrumentos generados por la síntesis de tabla de ondas, encontrarán especialmente útil la conexión con equipos Pro-Gear a través de las salidas/entradas digitales SPDIF a 24bit/96kHz. La tecnología de bancos SoundFont 2.1 es lo máximo en creación MIDI, mientras que el controlador ASIO para grabación multipista tiene un tiempo de latencia muy bajo, cercano a los 2ms.

GAMA COMPLETA

Es costumbre de Creative dirigirse a todos los públicos, desde los aficionados a los videojuegos que sólo quieren el sonido 3D más espectacular a los profesionales del MIDI pasando por los ingenieros en el tratamiento de sonido que necesitan la más completa conectividad.

El modelo base de la gama, la Sound Blaster Audigy Player, dispone de todo lo necesario para los videojuegos. Para los que necesitan toda la conectividad posible y las más avanzadas herramientas de edición, los modelos Sound Blaster Audigy Platinum integran todas las conexiones de entrada/salida imaginables.

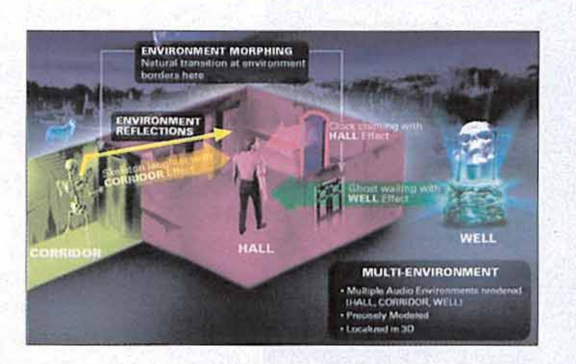
En definitiva, una gama de tarjetas de sonido revolucionarias que, además, mantendrán la misma línea de precios que la gama Sound Blaster Live! a la que sustituye.



SB1394, conectividad



Muchos habréis oído hablar del puerto de comunicaciones IEEE1394, que alcanza una velocidad de transferencia de 400 Mbps, ideal para conectar dispositivos como cámaras digitales, realizar conexiones en red, etc. Pues bien, las nuevas Sound Blaster Audigy incorporan el conector SB1394, una especificación propia de Creative, pero totalmente compatible con el estándar IEEE1394, lo que nos permite conectar a la tarjeta de sonido dispositivos compatibles con esta tecnología, como una cámara DV, reproductores MP3 como el Creative Jukebox, etc. Vamos, que por el mismo precio nos llevamos una tarjeta de comunicaciones de última generación.



Altavoces HI-FI



En el tour de Creative también se presentó la nueva gama de altavoces, diseñados para ser el complemento perfecto de las tarjetas de sonido Audigy. Destaca sobremanera, por su potencia de 60W RMS por canal (150 W RMS para el subwoofer) y la capacidad de amplificar las señales a 24bit/96Khz generadas por Audigy, los Creative MegaWorks 510D, que se sitúan en la esfera de la alta fidelidad en los packs de altavoces para sistemas multicanal. Los Creative Inspire 5.1 5700 (con decodificador Dolby Digital y DTS integrado) y 5300 (sólo amplificación), completan las novedades de una gama de la que hablaremos con mucho más detalle próximamente.

Flash

Aunque no somos analistas de mercado, debemos reseñar la compra de Compaq por parte de Hewlett-Packard, una operación que ha pillado por sorpresa al sector y que permite a HP entrar en el podio de los gigantes de la industria. Además, HP potencia su línea de ordenadores compatibles y entra de lleno en la informática profesional con los servidores y la tecnología de Compaq.

Maxtor ha desvelado las especificaciones del protocolo IDE Ultra ATA/133. Los fabricantes de chipsets VIA, SiS, Adaptec y Promise ya han anunciado que incorporarán esta tecnología en su siguiente generación de controladores de placa base. Este nuevo modo Ultra ATA, que hace el número 6, es compatible con UltraATA/100, UltraATA/66, UltraDMA/33 y todos los modos PIO modes. Por supuesto, es necesario usar un cable IDE de 80 hilos.

VIA ha solucionado las mediocres prestaciones de controlador Apollo KT266 con la llegada del modelo KT266A, que integra la tecnología Performance Driven Design, una interfaz de comunicaciones avanzado para la transferencia a alta velocidad entre el FSB y el bus de memoria RAM, que soporta módulos DDR a 200/266 MHz. Este chipset KT266A supone la más avanzada plataforma de VIA para los procesadores Athlon y Duron de AMD.

Seguimos con VIA, que ha demandado a Intel por violación de patentes en el desarrollo del procesador Pentium 4 y en el chipset 845. Asimismo, VIA ha denunciado la destrucción intencionada por parte de representantes de Intel de material propiedad de VIA.

Radeon evoluciona

ATI acaba de presentar la unidad de proceso gráfico Radeon 8500, creada para competir con el procesador GeForce3 de nVidia. Esta nueva GPU destaca por implementar tres nuevas tecnologías gráficas ejecutables por hardware, por lo que el rendimiento no se ve afectado por su utilización. "TruForm" convierte triángulos planos en superficies curvadas, lo que permitirá recrear a personajes y objetos con mayor realismo. "SmartShader" proporciona el soporte por hardware de la nueva función Direct3D de DirectX 8.1 que permite programar los modelados de sombras en aras de aumentar la calidad de las texturas y la presencia de los efectos de luz. Por último, "Smoothvision" es un antidentado de última generación. Así mismo, el chip Radeon 8500 soporta la versión 1.3 de OpenGL.

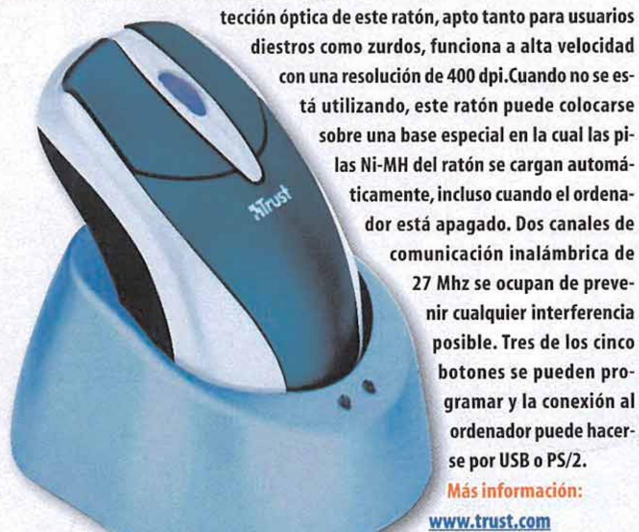
El procesador Radeon 8500 integra la segunda evolución del motor Charisma, que ejecuta transformación, iluminación y clipping por hardware, y es capaz de llegar a los 75 millones de triángulos por segundo, sin olvidar la programación de vértices y sombras. También encontramos la segunda versión de Píxel Tapestry, el motor de renderización con 4 canales paralelos capaces de aplicar hasta 6 texturas en un solo ciclo, con prestaciones teóricas de una tasa de relleno de 2.4 gigatexels por segundo con render con paleta de color de 32 Bit.

El Radeon 8500 se integra, con 64 MB de memoria gráfica DDR con un ancho de banda de 12 Gb/sec, en dos modelos, la tarjeta gráfica ATI All-In-Wonder 8500DV, con todas las conexiones imaginables y preparada para convertirse en el corazón de una estación multimedia profesional (conexión IEEE1394, doble salida de imagen, mando a distancia). Si sólo queréis la tarjeta para la aceleración 3D de videojuegos, hay una ATI RADEON 8500 con los conectores imprescindibles.

Más información: www.ati.com
Compatible: PC, PUERTO AGP

Ratón inalámbrico de diseño

Trust introduce lo último en ratones inalámbricos de tecnología óptica donde la libertad de movimientos y la facilidad de uso han marcado la pauta para la creación del producto. El modelo Ami Mouse 250S Wireless Optical es un ratón completamente inalámbrico ya que no requiere una alfombrilla, pues la tecnología de detección óptica de este ratón, apto tanto para usuarios diestros como zurdos, funciona a alta velocidad con una resolución de 400 dpi. Cuando no se está utilizando, este ratón puede colocarse sobre una base especial en la cual las pilas Ni-MH del ratón se cargan automáticamente, incluso cuando el ordenador está apagado. Dos canales de comunicación inalámbrica de 27 Mhz se ocupan de prevenir cualquier interferencia posible. Tres de los cinco botones se pueden programar y la conexión al ordenador puede hacerse por USB o PS/2.



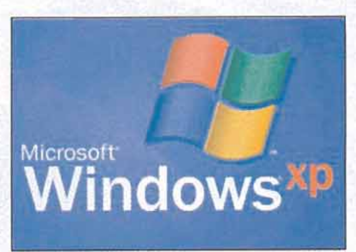
Más información: www.trust.com
Compatible: PC

Reproductor digital portátil de Terratec

El reproductor digital portátil TerraTec M3PO presenta un atractivo diseño que contiene la bandeja para insertar CD's, que pueden contener música en formato CD-Audio o MP3. Así como un CD de audio convencional ocupa 650 MB con aproximadamente 60 y 70 minutos de música, es posible guardar en un CD de MP3 más de 12 horas con una compresión que mantenga un aceptable nivel de calidad de audio. El M3PO dispone de 50 segundos de memoria caché para que no se produzcan saltos incluso en las condiciones de movimiento más severas. Aunque en modo CD-Audio, la memoria intermedia es de 10 segundos, también es suficiente para que no pare la música. Dispone de una pantalla de 128 x 64 píxeles que ofrece toda la información sobre la pista seleccionada. Se entrega con unos auriculares de una calidad más alta que la acostumbrada en este tipo de aparatos. Asimismo, viene con todo el software necesario para crear CD-R con formato CD-Audio o MP3 que posteriormente la unidad reconocerá de forma automática.

Más información: www.terratec.com
Compatible: CD Audio, MP3

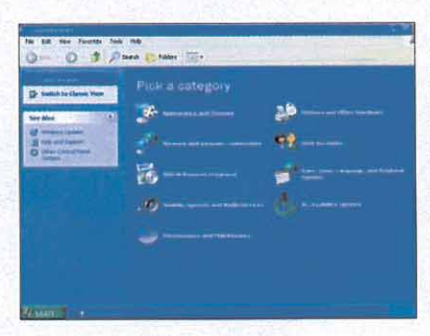
Windows XP



El próximo 25 de Octubre Microsoft pondrá a la venta Windows XP, su nuevo sistema operativo, creado para aunar la utilización doméstica con la profesional, por lo que la compañía lo proclama como la evolución conjunta para sustituir a Windows Me y Windows 2000.

Dentro de la familia Windows, supone el mayor cambio y aumento de potencia, prestaciones y estabilidad desde el salto de Windows 3.1 a Windows 95. Para empezar, tanto el estilo visual del interfaz como del escritorio han cambiado de cara a mejorar la vistosidad gráfica y hacer más intuitiva la navegación por las ventanas, menús, barras y acceso a iconos. En la pantalla de inicio se puede elegir la configuración personalizada de cada usuario.

El reproductor Windows Media Player 8 destaca entre las aplicaciones instaladas y ahora ofrece soporte nativo para DVD-Vídeo y Dolby Digital si la tarjeta de sonido lo soporta. El puerto de alta velocidad IEEE1394 toma el protagonismo como sucesor del USB, pues permite alcanzar tasas de transferencia de 400 MB/s. Los protocolos de comunicación se han optimizado tanto para Internet como para la conexión y funcionamiento en portátiles. La detección PnP de hardware está mucho más evolucionada y se reducen los conflictos entre dispositivos, así como las incompatibilidades. En definitiva, Windows XP supone poner al alcance del usuario doméstico el kernel NT, mucho más estable y optimizado, por lo que la actualización de Windows 98, Windows Me o Windows 2000 a Windows XP es muy recomendable para todo tipo de usuarios.



Más información: www.microsoft.es
Compatible: PC



DEFIENDE LO TUYO

Los creadores de Caesar y Lords of the Realm nos traen Stronghold, una inédita mezcla entre Sim City y Age of Empires. Ambientado en la Europa Medieval, debes crear fortalezas, dar de comer a tu pueblo y defender tu castillo. Has de construir tu castillo perfectamente o puede que no sobrevivas....

OCTUBRE 2001
www.fireflyworlds.com

DESARROLLADO POR



CO-PUBLICADO POR



www.fireflyworlds.com www.take2games.com www.godgames.com

DISTRIBUIDO POR: PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 1°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Historia DE LOS Arcade 3D

Desde los tiempos de las primeras máquinas recreativas, tanto los programadores como los jugadores han identificado el juego perfecto como aquel que ofrece el máximo realismo. Tuvieron que pasar muchos años para que los ordenadores y las consolas alcanzasen la potencia necesaria para ofrecer gráficos en 3D. Ha sido la mayor revolución de la pasada década, afectando especialmente al género de los arcades, donde la calidad gráfica, la velocidad, y los efectos especiales, suponen una buena parte de su atractivo.

Una cuestión de perspectiva

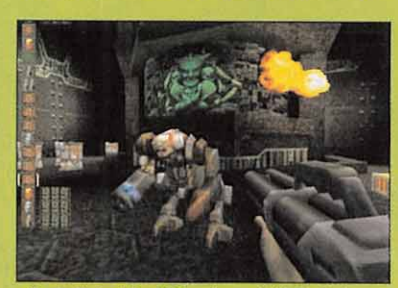
¿Existe el juego perfecto? ¿Cómo debe ser el juego perfecto? Desde los tiempos de «Pong» (1972), el primer juego conocido a nivel mundial, el juego perfecto se ha asociado, invariablemente, a aquel que ofrece mayor realismo. No importa que después esté ambientado en un mundo imaginario: el realismo no afecta al argumento, sino a los gráficos, el desarrollo, y la física.
Puesto que los seres humanos vemos y oímos en tres dimensiones, la asociación juego perfecto= máximo realismo= juego en 3D, surge por sí sola.
Tras algunos experimentos minoritarios, el primer juego desarrollado con un motor 3D complejo fue «Battle Zone» (1980) de Atari, un arcade de tanques realizado con gráficos vectoriales formados por líneas rectas. La llegada de los ordenadores y las consolas domésticas, en el año 1982, permitió experimentar nuevas formas de recrear la tercera dimensión. Eran los años en los que la perspectiva isométrica representaba el máximo logro de la técnica, en ordenadores de 8 bit como el ZX Spectrum, Amstrad CPC, o MSX.

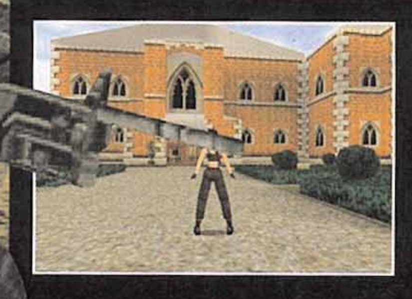
Desde «Pong» (1972), el primer gran nombre en la industria, el juego perfecto se ha asociado al que ofrece mayor realismo

LOS PRIMEROS INTENTOS

La evolución de las técnicas 3D se estancó durante un tiempo, hasta la llegada de los ordenadores y consolas de 16 bit: Atari ST, Com-


«BattleZone» (1980), es un arcade de tanques que, por vez primera, mostraba un escenario 3D en la pantalla de una máquina recreativa.


«Quake II» ha sido el último juego de Id diseñado para un solo jugador. Todos los rumores apuntan a que el futuro «Doom 3» también lo será.





Juegos en tercera persona: ver es creer

El nacimiento de los arcades 3D se asoció con la superior sensación de realismo que ofrece la perspectiva en primera persona. De pronto, el jugador tenía la posibilidad de meterse "dentro" de la piel del protagonista. Pero, los títulos de este tipo presentan algunos problemas: la personalidad del protagonista se difumina seriamente, al no poder contemplar sus movimientos o reacciones; la cámara centrada en la vista no permite alardes cinematográficos; y su posición fija hace que todos los juegos parezcan iguales. Pronto quedó claro que determinados argumentos o sistemas de juego, requerían la presencia del protagonista en pantalla. Los primeros intentos serios de crear personajes poligonales en 3D llegaron de la mano de la compañía francesa Delphine. En el año 1992, lanzó un arcade de scroll lateral completamente en 3D, aunque con cámara fija, llamado «Another World». Otra empresa gala, Infogrames, asombró al mundo con los detallados sombreados "gouraud" de los personajes de «Alone in the Dark» (1993), aunque los escenarios seguían siendo simples fondos en 2D. Tuvieron que pasar dos años para que viese la luz el primer arcade completamente 3D en tercera persona. En contra de lo que muchos creen, no fue «Tomb Raider», sino el injustamente olvidado «Fade to Black», lanzado por Delphine en 1995. Presentaba todas las características convertidas en clásicas, un año después, por Lara Croft, como la cámara libre alrededor del protagonista, punto de mira automático, e incluso novedades exclusivas, entre las que destacaba la posibilidad de asomar la cabeza por las puertas, o un "zoom" de tercera a primera persona, para apuntar con la pistola. «Fade to Black» usaba polígonos planos con sombreado "gouraud", obteniendo un apartado gráfico discreto, por lo que fue desterrado en favor de las texturas hiperdetalladas y la personalidad desbordante de «Tomb Raider» (1996).
Core Design supo ser lo suficientemente inteligente como para diseñar un gran juego detrás de la espectacular Lara Croft. Aunque «Tomb Raider» hubiese sido protagonizado por El Fary –perdón por el chiste malo– habría obtenido un gran éxito.
El mayor problema de los arcades 3D en tercera persona –la posición de la cámara en el momento de disparar– fue resuelta magistralmente al ofrecer un sistema de puntería automático. Los movimientos acrobáticos de Lara que, la permitían escalar, bucear, y columpiarse por sitios inverosímiles, añadieron variedad al desarrollo, para obtener uno de los juegos más completos y adictivos de la historia.
Otros muchos títulos han adoptado la tercera persona para mostrar los originales comportamientos de sus protagonistas. ¿Qué se puede decir de los macarras soldados espaciales, el enorme gigante y las sensuales "elfas" del histriónico «Giant», o los más de 30 personajes poseíbles por el tierno querubín de «Messiah»? Por no hablar de los espectaculares combates a espada de «Blade» y su galería de sombras generadas en tiempo real, física real aplicada a la sangre y agua, y otros alardes técnicos. Juegos de este estilo hubiesen sido imposibles de realizar en primera persona. El ejemplo más reciente es el espectacular «Max Payne». Su desarrollo no se diferencia demasiado de los clásicos arcades al estilo «Quake». La diferencia radica en su modo de juego "Tiempo bala", que produce un efecto de cámara lenta, aprovechado por el protagonista para esquivar las balas enemigas y realizar acrobáticos disparos.
Durante años, se ha discutido la conveniencia de usar la perspectiva en primera o tercera persona en los arcades 3D. El tiempo ha acabado con esta polémica, al llegarse a la conclusión de que el uso de una u otra depende, únicamente, de lo que se quiera conseguir.





DOOM

Compañía: **Id Software** Año: **1994**
Disponible: **PC, MAC, MD 32X, PLAYSTATION, NINTENDO 64**

El impacto que la saga «Doom» causó en la comunidad informática, fue espectacular. Dio a conocer un revolucionario sistema de generación poligonal basado en texturas, donde los edificios y cuevas infectados por los aliens se nos mostraban con un realismo nunca visto.

«Doom», y por extensión Id Software, marcaron un antes y un después en el mundo del videojuego

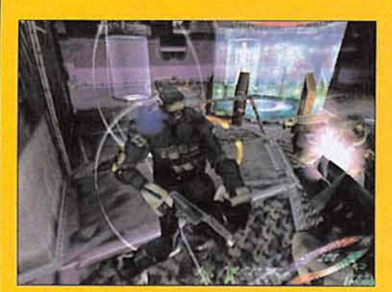


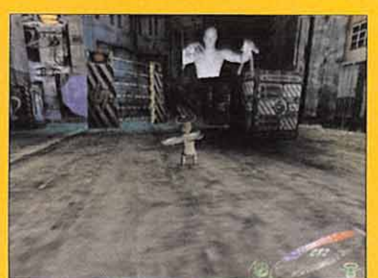


SAGA UNREAL

Compañía: **EPIC GAMES** Años: **1998-1999**
Disponible: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION 2** En preparación: **UNREAL 2**

Considerada por muchos aficionados como la mejor saga de arcades 3D, incluso por encima de «Quake», los dos capítulos de la serie, «Unreal» y «Unreal Tournament» han vivido con el estigma del gemelo nacido en último lugar.

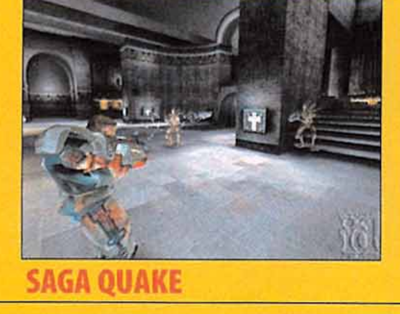




MESSIAH

Compañía: **SHINY ENTERTAINMENT** Año: **2000**
Disponible: **PC**

La genialidad es un bien escaso que se sirve en frasco pequeño, pero Shiny acostumbra a derrocharla a garrafones. «Messiah» es un buen ejemplo de lo dicho.



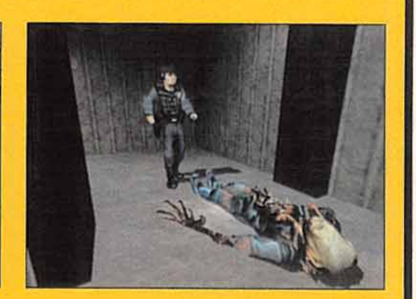


SAGA QUAKE

Compañía: **Id Software** Años: **1996-1999**
Disponible: **PC, MAC, DREAMCAST, PLAYSTATION, PS2** En preparación: **QUAKE IV**

«Wolfenstein 3D» y «Doom» fueron los padres fundadores del género de los arcades 3D. Pero la saga «Quake» puede presumir de haber moldeado su evolución. Las novedades presentadas en cada uno de sus capítulos han servido de punto de referencia para indicar a la competencia el camino a seguir.





HALF LIFE

Compañía: **VALVE SOFTWARE** Año: **1998**
Disponible: **PC** En preparación: **PLAYSTATION 2**

Pese a su acción constante, «Half Life» se desmarca de los típicos arcades 3D presentando un absorbente argumento que mezcla una invasión alienígena con una oscura trama del gobierno, lo que obliga al protagonista a aniquilar marcianos y soldados de élite a partes iguales.





MAX PAYNE

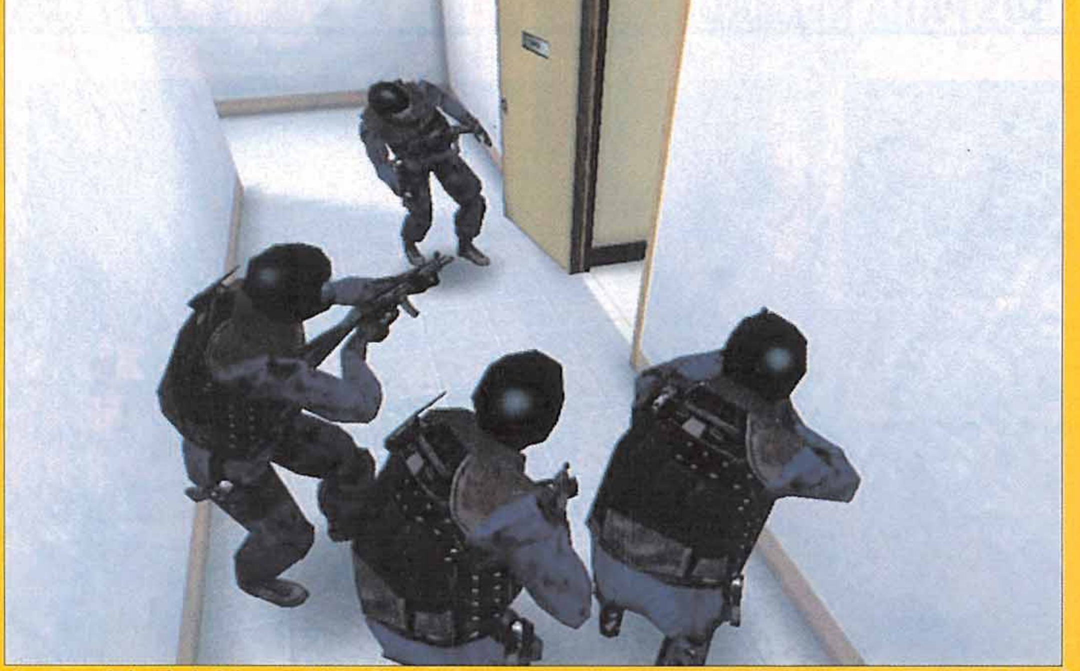
Compañía: **REMEDY ENTERTAINMENT** Año: **2001**
Disponible: **PC** En preparación: **XBOX, PS2**

Un juego único, inspirado en algunos aspectos en "Matrix", donde todo el escenario es destructible en una orgía de pólvora y casquetes vacíos. ¿Quién necesita un modo multijugador?

modore Amiga, Sega Megadrive, y Super Nintendo. Estos equipos disponían de la potencia suficiente para utilizar gráficos poligonales con texturas planas, como «Starglider» o «Hard Drivin» (1988).
El primer indicio de una revolución en ciernes nos llegó con el injustamente olvidado «Ultima Underwold» (1992) de Origin. Este juego de rol en primera persona presentaba todos los trucos gráficos que popularizó «Doom» dos años después, con la salvedad de que las texturas eran simples decorados de piedra, la ventana de juego apenas ocupaba la cuarta parte del monitor, y el movimiento era extremadamente lento. Pero las bases ya se habían cimentado: ya sólo quedaba esperar a que la potencia de las máquinas permitiese alcanzar una calidad gráfica que atrajese la atención de los jugadores. Ese momento llegó en el año 1993, fecha del estreno de la primera leyenda del género: «Wolfenstein 3D».

ID ENTRA EN ESCENA

Tras el estancamiento de las máquinas de 16 bit, los compatibles PC se erigen como los grandes dominadores. El juego clave que iniciará la revolución surge del lugar más insospechado: las catacumbas del shareware.
A principios de los noventa, el shareware era considera el refugio de los programadores que no tenían talento suficiente para crear programas comerciales. Nada bueno podía esperarse de este mercado... hasta que llegó Id, y su sorprendente «Wolfenstein 3D». Sin publicidad, una compañía desconocida publicaba un juego en 3D dotado de un motor rápido y versátil, ideal para ser utilizado en todo tipo de arcades. La agradable sorpresa se convirtió en una verdadera bomba con la presentación del mítico «Doom» (1994).
Debido a la escasa difusión de los juegos shareware en España, «Doom» nunca llegó publicarse en nuestro país, salvo en posteriores recopilaciones. Por suerte, a los pocos meses de su estreno Id puso en el mercado «Doom II» en formato comercial, con un planteamiento idéntico al original, pero adornado con nuevos enemigos y una nueva arma: la ya mítica escopeta de doble cañón.
«Doom» aportó todavía muchas más cosas, como el juego online. Pero su legado más importante, dentro del recién nacido género de los arcades 3D, fue la versatilidad de su motor gráfico, que podía ser empleado por otros juegos, y su frenético desarrollo. El mundo de los videojuegos ya nunca volvería a ser igual.



«Swat 3» tomaba lo mejor de títulos como «Rainbow Six» y «Seal Team» para recrear las actuaciones de la policía. Pero pese a su gran calidad técnica y de diseño de acción pasó completamente desapercibido en comparación con cualquiera de los mencionados.



«Wolfenstein 3D» (1993), el primer arcade 3D en primera persona que ha alcanzado fama mundial como una revolución total.



Antes de «Doom» ya existían juegos que mostraban una perspectiva en primera persona mediante cámara libre, como «Ultima Underworld».



Guerra y videojuegos

Los primeros arcades 3D no eran más que simples –aunque, eso sí, hiperadictivos– "shoot'em up" donde lo único que había que hacer era aniquilar a todos los enemigos, recoger llaves y abrir puertas para llegar hasta la salida.

A medida que los motores 3D se hicieron más versátiles, la perspectiva tridimensional se aplicó a todos los géneros, incluyendo la estrategia táctica en tiempo real.

«Seal Team» (1993) fue uno de los pioneros. Electronic Arts empleó los clásicos polígonos planos de los simuladores de vuelo de la época, para recrear la guerra de Vietnam de una forma creíble. El jugador manejaba un grupo de soldados americanos que debía infiltrarse en territorio enemigo, y coordinar sus acciones para atacar distintos blancos. Dar órdenes a los distintos subgrupos, así como emplear la vista en primera o tercera persona, según las acciones a realizar, eran algunas de las posibilidades que después heredaron el resto de juegos de estas características.

Este sistema táctico fue copiado por infinidad de títulos, como las series basadas en acciones terroristas de la policía militar, perfectamente reencarnadas en juegos como «Rainbow Six» (1998) o «Swat 3» (1999).

La variante aplicada a los conflictos bélicos puede encontrarse en «Hidden & Dangerous» (1999), ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Los conflictos modernos están representados en títulos como «Delta Force» (1998) u «Operation FlashPoint» (2001). El primero destaca por el uso de voxels, que mejoran la rugosidad del terreno, pero tiene dificultades para representar estructuras planas.

Otra variante de los arcades bélicos en 3D son los juegos de robots: el jugador toma los mandos de un enorme tanque blindado con patas y se lía a destruir todo lo que surge a su paso. La mítica saga «MechWarrior» (1989) es, posiblemente, la más conocida, aunque no se pueden obviar otros excelentes representantes como «Earthsiege 2» (1995) o «Tribes 2» (2001).

EL ATAQUE DE LOS CLONES

La publicación de «Doom» trajo consigo infinidad de clónicos creados a su imagen y semejanza. Pero tuvo que ser de nuevo Id la compañía que volvió a marcar las distancias, gracias a «Quake» (1996). De un plumazo, juegos como «Doom» o equivalentes se convirtieron en fósiles del Paleolítico. El "engine" de «Quake» era completamente en 3D: la vista podía moverse en cualquier dirección, y los personajes habían desterrado para siempre los "sprites", en favor de verdaderos modelos poligonales. Nuevos y más reales efectos de luces, una resolución limitada sólo por la potencia de cada tarjeta, o el uso del ratón para apuntar en todas las direcciones, son las otras grandes novedades inauguradas por «Quake».

La publicación de «Doom» trajo consigo la aparición de infinidad de clónicos creados a su imagen y semejanza

Todas las bases que hoy conocemos estaban, por fin, asentadas: en apenas un par de años, los compatibles PC disponían de un sistema operativo funcional, una CPU con tecnología de 64 bit, y diversos motores 3D por software.

Hacía falta un último paso, el empujoncito final para obtener las herramientas que permitirían diseñar arcades 3D con la explosión gráfica y velocidad que exige el género.

Esta ayuda, como ya habréis imaginado, llegó de la mano de las tarjetas aceleradoras 3D.



«Duke Nukem 3D» dejó una huella muy profunda entre los jugadores por su originalidad y simpatía, así como por el innegable carisma de su protagonista y, claro está, su gran calidad.



«Return to Castle Wolfenstein» espera recuperar todo el sabor del clásico original y combinarlo con la tecnología más vanguardista, aderezando el plato con un toque de multijugador explosivo. Bon appétit!

UNA RACIÓN DE TESTOSTERONA

Hasta el año 1996, las placas gráficas permanecían estancadas en la resolución VGA y los 512 KB de memoria de vídeo. Todo cambió con la llegada de la primera placa 3D, a mediados de 1996: el modelo Edge 3D de Diamond, equipado con aceleración 2D, 3D, MPEG, 2 MB de memoria VRAM y sonido MIDI con 32 canales. Este tipo de tarjetas eran capaces de realizar las operaciones de "rasterización" –manejo y control de texturas y efectos especiales–, liberando a la CPU del 70% de los cálculos. Mediante la aplicación de diversas técnicas de "antialiasing", "dithering" –escalado de colores– MIP mapping, efectos de luces, transparencia y niebla, se eliminaba la pixelización, se añadían efectos especiales nunca vistos, y se conseguía un alto "framerate" a resoluciones elevadas.

El gran salto evolutivo vino de la mano de nVidia, que desbancó a la gama Voodoo gracias a sus "frame rates" de vértigo a cualquier resolución, efectos avanzados por hardware, como "antialiasing" a pantalla completa o "bump mapping" y, sobre todo, una alta compatibilidad con los API openGL y DirectX. La superioridad de nVidia ha sido tan manifiesta que ha acabado por comprar a su competidor, 3dfx, y alzarse con el dominio del mercado. Sólo unos pocos valientes, como ATI y su Radeon, se atreven todavía a hacer frente al coloso, mientras el precio medio de una placa de última generación, como la GeForce 3, ha subido de las 30.000 a las 90.000 pesetas. Veremos hasta dónde se tensa la cuerda...

EL ASENTAMIENTO

Ya han pasado casi cuatro años desde el lanzamiento de los arcades en 3D y, aunque éstos han evolucionado espectacularmente, la jugabilidad sigue siendo un calco de la ofrecida por el pionero «Wolfenstein 3D». Los aficionados empiezan a cansarse de jugar una y otra vez del mismo juego con distintos gráficos, y exigen novedades en el desarrollo. Éstas comenzaron a llegar en distintas variantes. Algunos títulos ofrecían notables mejoras en la IA de los enemigos: los agresivos alienígenas de «Unreal» (1998) eran capaces de esquivar disparos, huir o esconderse, para poner las cosas difíciles al jugador. «Soldier of Fortune» (2000) añadía un violento sistema de detección del blanco, que causaba un efecto distinto según el lugar del cuerpo donde impacte la bala. Otros, como «Half Life» (1998), se centraban en ofrecer un espectacular argumento entrelazado con la acción, y la interacción total con el escenario.

EL JUEGO EN RED

Conseguida la calidad técnica y la jugabilidad ansiada, había llegado el momento de abrir nuevos horizontes a través del juego online. Hasta el año 1999, éste se había basado en las conexiones directas mediante módem, red local, conexión directa entre ordenadores, o a través de Internet, pero siempre como un extra al modo un jugador. Esto hacía que los modos de juego se redujesen al clásico Deathmatch –todos contra todos– o a las batallas por equipos, representadas mediante animaciones de los protagonistas, para no cargar la conexión, y saltos en la acción.

«Quake III Arena» (1999) fue el título que rompió con esta filosofía. Su código optimizado permitía competir a varias personas al mismo tiempo y reducir el "ping", mejorando notablemente la fluidez de las partidas. Casi simultáneamente se publicó «Unreal Tournament» (1999), juego de idéntica filosofía, pero aderezado con un motor aún más potente, nuevos modos de juego, y más soporte para un único jugador.

La polémica sobre cual es mejor de los dos aún se mantiene en la actualidad.

J.A.P.



El universo de las consolas

Hasta la llegada de las tarjetas aceleradoras, las consolas siempre habían superado, en capacidad gráfica, al PC; una supremacía perdida durante los últimos años, que las nuevas máquinas de 128 bit quieren volver a recuperar.

Emulando a sus hermanos, los ordenadores de 8 y 16 bit, las primeras consolas también intentaron, con más pena que gloria, reproducir la tridimensionalidad en sus juegos. Éstos solían provenir de las conversiones directas de las máquinas recreativas, como la saga vectorial de «Star Wars» (1983) para Atari 2600. Otros intentos más serios fueron «Hard Drivin» (1991), un arcade de carreras completamente en 3D para la consola Megadrive, o el arcade de robots poligonal «Mechwarrior» (1993) para Super Nintendo. Fue precisamente esta consola la primera en incorporar modos nativos 3D en su arquitectura. El clásico Modo 7 empleaba el escalado de "sprites" para simular un efecto de profundidad, aunque sólo se usó en arcades de carreras del estilo de «F-Zero» (1991) o «Super Mario Kart» (1991). Además, a partir de 1993, algunos cartuchos incorporaban el chip SuperFX, con capacidad para mover polígonos planos. Por desgracia, sólo se utilizó en míticos "shoot'em ups" como «Star Fox» (1991). Sega también incorporó un chip 3D Hitachi a su consola Megadrive, mediante la ampliación MD 32X (1994), con capacidad para mover 50 000 polígonos por segundo, pero el escaso éxito de este complemento lo relegó a dos o tres juegos interesantes: «Virtua Racing» y «Doom».

La llegada de las consolas de 32 bit, PlayStation (1995) y Nintendo 64 (1997), diseñadas específicamente para manejar gráficos tridimensionales, dieron por terminada la época de sequía. Puesto que los mejores arcades 3D se habían desarrollado para los compatibles, estas consolas comenzaron a recibir conversiones masivas: «Doom» para Nintendo 64, «Quake» y «Tomb Raider» para PlayStation, y un largo etcétera.

Ambas máquinas aportaron al género verdaderas joyas. Nintendo 64 sorprendió con varios arcades de perspectiva subjetiva como «GoldenEye 007» (1997) y «Perfect Dark» (2000), meros clónicos de «Duke Nukem 3D», pero aderezados con el toque de genialidad que sólo una compañía tan especial como Rare puede dar. El legado de PlayStation se refleja en un mito: «Metal Gear Solid» (1998). Empleando una perspectiva similar a «Tomb Raider», el juego iba mucho más allá de la simple exploración de escenarios, gracias a su puesta en escena cinematográfica, y al uso de técnicas de infiltración y camuflaje.

La particular guerra tecnológica PC/consolas parece haberse equilibrado con la llegada de las máquinas de 128 bit, Sega Dreamcast (1998) y PlayStation 2 (2000), y las futuras Xbox (2001) y Gamecube (2001).

Como cabría esperar, sus primeros arcades 3D han sido conversiones procedentes de los ordenadores, como los clásicos «Quake III Arena» (2000) y «Unreal Tournament» (2001) para Dreamcast y PlayStation 2.

Otros títulos destacables son «Outrigger» para Dreamcast, clónico de los anteriores títulos, y «Resident Evil: Code Veronica» para ambas máquinas, una aventura 3D en tercera persona con todos los ingredientes del subgénero del terror; el conocido "survival horror".

Si bien la supremacía del PC no se ha visto alterada con estos títulos, parece que lo mejor está por venir: «Metal Gear Solid 2» para PlayStation 2, «Turok Evolution» para Gamecube, y «Halo» y «Gun Valkyrie» para Xbox, auguran un aumento brutal en el realismo y la calidad técnica, que otros juegos de PC intentarán emular, tal como se explica en las fichas adjuntas. La batalla será, sin duda, muy dura y, lo que es más importante, tremendamente beneficiosa para los aficionados.


COMMAND & CONQUER: RENEGADE


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


DUKE NUKEM FOREVER

EL FUTURO

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Compañía: **WESTWOOD STUDIOS**
En preparación: **PC**

Westwood Studios está dispuesta a hacer realidad uno de los sueños de sus fans más acérrimos: meternos "en la piel" de uno de los comandos de la mítica saga «Command & Conquer». Además de participar en los combates cuerpo a cuerpo, tendremos que tomar el control de fortalezas, pilotar vehículos, y mantener activa la producción de Tiberium.

Existirán también misiones de camuflaje e infiltración y podremos comandar escuadrones para atacar diversos objetivos al mismo tiempo.

«Renegade» dispondrá de un motor propio, donde destaca las matemáticas aplicadas a la gravedad e inercia, y los efectos de fuego.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Compañía: **ACTIVISION**
En preparación: **PC**

Se dice que el Hombre es el único animal capaz de tropezar dos veces con la misma piedra. No es extraño, por tanto, que los nazis hayan conquistado la Tierra, y al sufrido oficial B.J. Blazkowicz le toque retornar al Castillo de Wolfenstein para terminar de ajustar las cuentas al malvado Himmler y su cohorte de mutantes genéticos.

Según las primeras informaciones, «RCW» tendrá poco que ver con el mito al que presta la última parte del nombre. Con un estilo de juego calcado a los clásicos títulos de Id, donde se mezclan los hechos históricos con la fantasía más desquiciante, se aprovecha del motor de «Quake III» ampliamente mejorado para generar todo tipo de efectos asociados a las típicas armas de la Segunda Guerra Mundial: una ametralladora MP40, una pistola con silenciador, o un espectacular lanzallamas.

Parece ser que también destacará por la elevada AI de los enemigos lo que, unido al renombre de su predecesor, y la gran calidad de las imágenes mostradas, lo convierten en un firme candidato al estrellato dentro de unos meses.

DUKE NUKEM FOREVER

Compañía: **3D REALMS**
En preparación: **PC, XBOX**

«Duke Nukem Forever» comenzó a diseñarse en diciembre de 1997. Cuatro años después, su fecha de lanzamiento es: "Cuando esté terminado". Parte de la culpa la tiene el cambio de motor gráfico en mitad del proyecto, de «Quake II» a «Unreal Tournament», y las mejoras que se han incluido: LOD, animación esquelética, captura de movimientos y, en palabras de sus creadores, "cientos de retoques".

Pese a los años de desarrollo, «Duke Nukem Forever» será un clásico arcade 3D del tipo "dispara a todo el que se mueva, busca las llaves para abrir las puertas, y sal del nivel". No obstante, la personalidad del protagonista, un émulo de Rambo con unas salidas de tono durante la partida la mar de graciosas, y el pedigrí del equipo creador, augura un título adictivo y original. Nos esperan unas armas tremendamente "raras", y la conducción de distintos vehículos –una mula incluida, y no es broma–, todo con la única intención de rescatar al Presidente de los Estados Unidos, secuestrado por una raza alienígena. Como bien dice el título, Duke Nukem... Forever. Esperemos que no se trate de una premonición de lo que aún queda para acabar el juego...

MEDAL OF HONOR

Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
En preparación: **PC**

Basado en un conocido éxito para PlayStation, «Medal of Honor: Allied Assault» es un sangriento arcade en primera persona que nos propone completar 20 misiones históricas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Gracias a una versión mejorada del "engine" de «Quake III», podremos disfrutar de todo tipo de efectos medioambientales, entorno destructible, 1000 animaciones de personajes, modo "disfraz" para infiltrarse tras las líneas enemigas, y otras sorpresas.

Respecto a la versión de consola, añade nuevas armas, vehículos aliados interactivos, mejor inteligencia artificial, así como la posibilidad de llamar a la aviación aliada para realizar bombardeos sobre todo tipo de objetivos.

Si la complejidad táctica de «Operation Flashpoint» os abruma, encontraréis en «Medal of Honor» una apetecible versión "arcade" del drama de la guerra.

DOOM 3

Compañía: **Id SOFTWARE**
En preparación: **PC, MAC, XBOX**

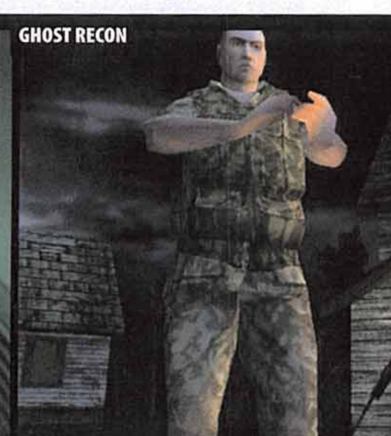
Todavía es muy poco lo que se conoce del esperadísimo «Doom 3», más allá de los videos visto en las diferentes ferias. Id está llevando todo el proyecto con el máximo secreto. Se sabe, eso sí, que dispondrá de un motor realizado prácticamente desde cero, pues se ha remodelado el renderizador y el sistema de sombras, con la única intención de conseguir una revolución similar a la ocasionada por el «Doom» original. Para ello empleará un sistema de iluminación dinámica sin mapas de luces prefijados, "bump mapping", y "texturas en 3D". Cada objeto proyectará su propia sombra, como ocurre en la realidad.

Aspectos como la jugabilidad o las armas son todavía una incógnita, aunque es seguro que dispondrá de un argumento complejo, por lo que no todo será disparar y disparar.

El propio John Carmack ha dicho que posiblemente no haya una versión para PlayStation 2, ya que su rasterizador gráfico es tan simple, que no puede procesar muchas de las características de «Doom 3».


DOOM 3


METAL GEAR SOLID 2


GHOST RECON


MEDAL OF HONOR

METAL GEAR SOLID 2

Compañía: **KONAMI**
En preparación: **PS2, XBOX**

Tras un arranque nefasto, por culpa del infame sistema de reservas, y un despegue discreto, con títulos de dudosa calidad, remediado a medias con algunas gotas de calidad procedente de joyas como «Gran Turismo 3», tanto Sony como los usuarios de PlayStation 2 esperan como agua de mayo el lanzamiento de «Metal Gear Solid 2».
Este arcade de infiltración adornado con algunos toques de aventura no presenta demasiadas novedades con respecto a su predecesor, más allá de una nueva historia, nuevas armas y sistemas de camuflaje, algunos movimientos extras, y un notable aumento de la calidad técnica. El aspecto más llamativo será la compleja trama, propia de una película de espías, y un versátil "engine" que permitirá destrozar todo el escenario, al estilo de lo mostrado en «Max Payne».
Teniendo en cuenta que detrás del juego está el genio creador de Hideo Kojima, sólo es cuestión de esperar unos meses para encontrarnos ante una nueva obra maestra.

GHOST RECON

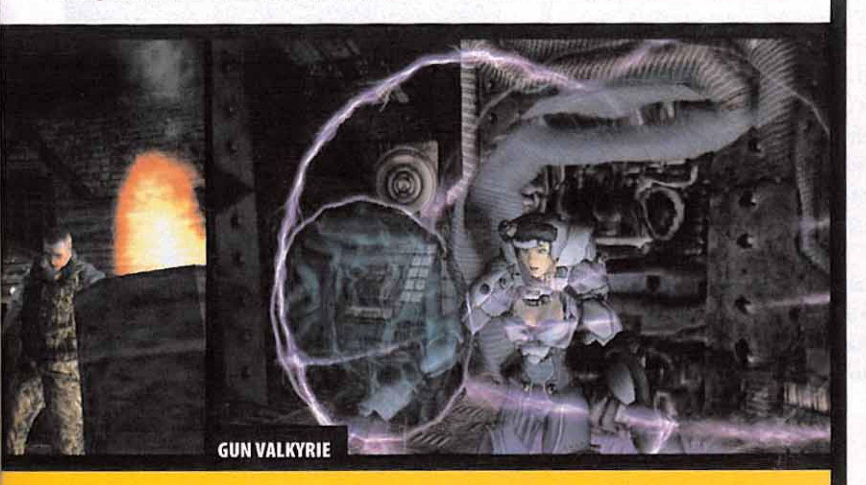
Compañía: **RED STORM**
En preparación: **PC**

De los autores de «Rainbow Six», y también basado en las fecundas novelas de Tom Clancy –no en vano es accionista mayoritario de Red Storm– nos llegará en breve «Ghost Recon», el juego que pretende ser el sucesor natural de «Operation Flashpoint», aunque ambientado en la época actual. Aquellos valientes que se decidan a comprarlo estarán al mando de un comando de élite llamado "The Ghost", preparado para intervenir en cualquier lugar del mundo.
Por lo visto, un grupo nacionalista ha tomado el poder en Rusia y reclama que le sean devueltas las repúblicas de Georgia, Letonia, y Lituania. Ni que decir tiene, "The Ghost" deberá impedir semejante objetivo. Para ello dispondremos de las armas más sofisticadas, como los sistemas OICW y Land Warrior, un completo control sobre la planificación de las misiones, así como soldados especializados que se unirán a nuestro grupo para realizar ciertas tareas.
«Ghost Recon» promete recoger el testigo de «Rainbow Six», y elevar el nivel de realismo hasta límites insospechados.

HALO/GUN VALKYRIE

Compañía: **MICROSOFT/SEGA**
En preparación: **XBOX**

«Halo» será un arcade clásico apoyado por la inmensa potencia gráfica de Xbox. Embutidos en mitad de una guerra entre aliens y humanos, usaremos todo tipo de armas convencionales y alienígenas para derrotar la amenaza. Además de conducir vehículos, rescataremos camaradas y sabotearemos instalaciones.
«Gun Valkyrie» es un atractivo arcade de Sega que nos exige combatir contra horripilantes monstruos, con la diferencia de que estaremos equipados con un jetpack para desplazarnos.


GUN VALKYRIE





Por: Penélope Labelle

Cuando aún hay compañías que parecen no estar listas para el pistoletazo de salida, otras muchas ya han adquirido cierta ventaja sobre sus más directos competidores en el inicio de la nueva "temporada alta" de los videojuegos; una ventaja que puede llegar a ser definitiva.

La carrera del año

Efectivamente, parece que el mundo de los videojuegos se ha convertido en una larga carrera por conseguir los puestos de cabeza, y cuanto antes mejor. Compañías como Electronic Arts, Activision, o Eidos cada vez se intentan dar más prisa en sacar sus títulos al mercado, sobre todo cuando se van acercando las Navidades. Prueba de ello, en el caso de EA, por coger una al azar, es que cada año se da más prisa en sacar información relativa a sus juegos deportivos, ya míticos, como FIFA, NHL o NFL, para adelantarse a sus competidores.

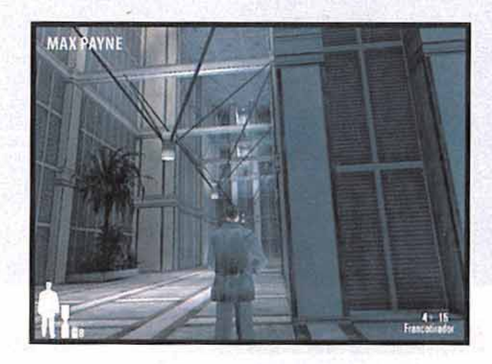
Pero lo más curioso de esta recta final del año es la aparente prisa que les entra a todas las compañías por hacer que sus títulos salgan antes de Navidades, o al menos durante las mismas, pues saben que es una buena manera de hacer que las ventas de sus productos estrellas suban como el cava.

Esto, que a priori parece un beneficio para nosotros los jugones, en realidad no deja de ser una astucia de las compañías para colarnos lo que sea, aprovechando las fechas destinadas al gasto masivo. Y es por ello también, que cada vez vemos menos títulos estrella, y sí más estrellados, pero ese es otro cantar.

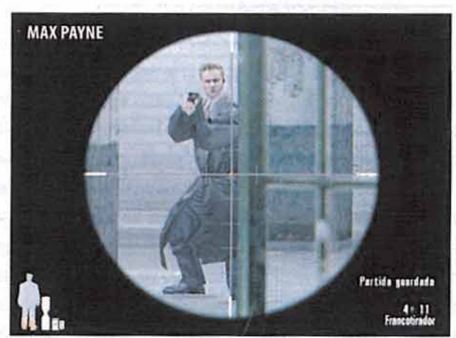
SOLUCIONES A LA SOLEDAD

Nuestra amiga Eva Marín nos pide que le ayudemos a encontrar algún sitio donde jugar en Internet con «Unreal Tournament», un sitio en el que sea rápida la conexión y donde además pueda aprender, pues en los sitios donde ha probado no la dejan ni salir, ya que la matan enseguida.

Pues bien Eva, hace un par de números, concretamente en el número 79 de Micromanía, dentro de la Zona Online, se analizan los mejores sitios para poder jugar a través de Internet, no sólo los de siempre, sino también se habla de la creciente oferta que se está realizando en España de servidores de juegos, que lógicamente deberían ser más rápidos. Como se comenta en el artículo, uno de los mejores lugares para jugar en España es Hastajuego, ya que han creado una comunidad dentro del propio sitio que ofrece oportunidades tanto para los expertos jugadores, como para aquellos otros, como tú misma dices, que necesitáis aprender. Este sitio web te ofrece posibilidades bastante ventajosas, que además se potencian con unos servidores de juego en España que



MAX PAYNE



MAX PAYNE



MAX PAYNE



SPIDERMAN


NEW WORLD ORDER



SOLDIER OF FORTUNE. PLATINUM EDITION

RETURN TO CASTLE: WOLFENSTEIN

Acción frenética

Traemos buenas noticias para todos aquellos seguidores incondicionales de la carismática compañía Activision. Por lo visto, han asegurado que habrá «Quake IV», además de otro juego del que aún no se ha revelado el nombre. Del primero podemos decir que lo está desarrollando Raven software, y que no tendrá el juego multijugador su razón de ser, si no para un sólo jugador, eso sí, ambientado en el universo de «Quake III». El motor que se está utilizando es el mismo que el del nuevo «Doom», lo que promete bastante.

En cuanto al segundo juego, decir que está basado en un diseño original de id Software, y que está siendo desarrollado por Nerve Software.

Seguimos con más noticias de Activision, pues hace unos días revelaron los detalles multijugador de «Return to Castle Wolfenstein», donde los jugadores estarán inmersos en unos escenarios, enfrascados en misiones realistas, y donde podrán elegir cualquiera de las dos fuerzas que estarán contempladas en el juego, médicos, soldados, ingenieros o tenientes, cada uno de los cuales con su propio arsenal y equipo. Veremos en qué queda, aunque todavía nos falte algo de tiempo para disfrutarlo.

Para terminar, más de Activision, pues parece que va a sacar al mercado la edición Platinum de «Soldier of Fortune», con todos los extras que hacen falta para disfrutar del juego en todo su apogeo (nuevos mapas multijugador, nuevas armas, etc.). Lo que no sabemos aún es cuándo saldrá en España esta edición.

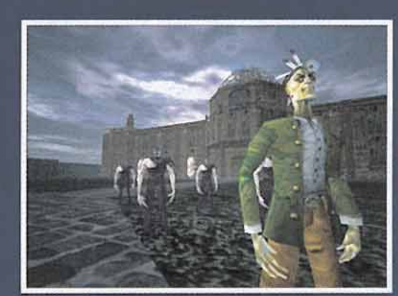
Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*



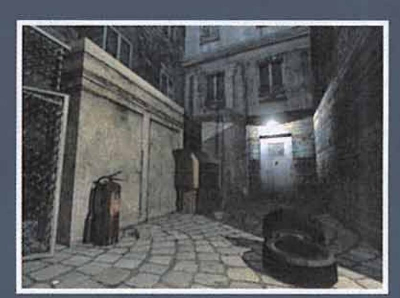
ALIENS VS PREDATOR 2



STAR WARS. JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II



NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE



NEW WORLD ORDER

En la Boca del Volcán

Comienza el sprint final de esta temporada, y las noticias del sector se revolucionan. Este mes empezamos con LucasArts y su «Star Wars. Jedi Outcast: Jedi Knight II», que como sabéis está siendo desarrollado por Raven software a partir del engine de «Quake III». En el juego asumiremos el rol de Katarn, quien usa una mezcla de poderes Jedi con armas avanzadas y su sable láser para derrotar a los enemigos, tanto a nivel de un solo jugador como multijugador, lo cual es una novedad.

«LightWeight Ninja», de Stardock, ya ha salido al mercado en Estados Unidos, lo que nos hace pensar que en breve estará en España. Como sabéis, «LightWeight Ninja» es un arcade de plataformas tradicional, con la ventaja de que utiliza el hardware existente hoy día para darle un aspecto grandioso, además de la posibilidad de jugar en Internet

Parece que los chicos de Westwood Studios cada vez están más cerca de terminar su «Renegade», el shoot'em up basado en el universo que tantos beneficios les ha reportado: «Command & Conquer». Para que vayáis abriendo boca, os traemos unas pantallas del mismo.

Y si de pantallas hablamos, nada mejor que hacerlo con unas de «Aliens VS Predator 2» en plena acción, donde podemos ver los avances que están consiguiendo los chicos de Monolith, que están seguros de conseguir una atmósfera de juego que va a superar con creces a su antecesor, por la tensión, el suspense y los sustos.

Tal es el éxito que ha cosechado en todo el mundo «Max Payne», que Collision Entertainment ha adquirido los derechos para hacer una película basada en este juego, así como también para hacer una serie televisiva. Dimension Films serán los encargados de distribuirlos en Estados Unidos, mientras que Abandon Entertainment lo hará a nivel mundial.

Un nuevo arcade 3D está disponible desde hace unos días para ser bajado desde Internet, pagando claro. Su nombre es «Bacteria», y trata sobre un científico que es infectado por un virus desconocido, haciendo que los jugadores tengamos que luchar a través de 50 niveles con más de 30 tipos diferentes de enemigos, en un ambiente realmente caótico.

Un nuevo shooter 3D ha sido anunciado por parte de Project Three Interactive, cuyo nombre es «New World Order» (nuevo orden mundial). El juego está siendo desarrollado por el equipo sueco Termite Games, y aseguran que estará terminado para Marzo del año que viene. De momento no tenemos más datos, pero pronto os seguiremos informando.

Activision ha adquirido los derechos de explotación de Iron Man y los Cuatro Fantásticos, que claro está llevará hasta las pantallas de nuestros monitores, como ya lo ha hecho, hace unos días en Estados Unidos, con la versión para compatibles de «Spiderman».

Para terminar por este mes, comentaros que NovaLogic ha retrasado el lanzamiento de «Necrocide: The Dead Must Die» hasta por lo menos Marzo de 2002. Una verdadera pena.



C&C: RENEGADE



SPIDERMAN

Carrusel deportivo



KAYAK EXTREME



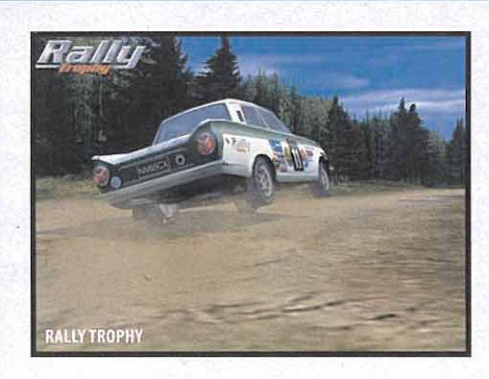
RACE OF CHAMPIONS

El apartado deportivo viene este mes cargadito de noticias. Para empezar, nada mejor que hacerlo con un título cuando menos llamativo, pues se trata de un juego deportivo que tiene a los kayak (canoas) como protagonistas. El nombre del juego será «Kayak Extreme», y está siendo desarrollado por Small Rockets. En el juego podremos disfrutar de las vertiginosas bajadas por los rápidos ríos a bordo de uno de estos kayaks, evitando las piedras y llegando el primero sano y salvo.

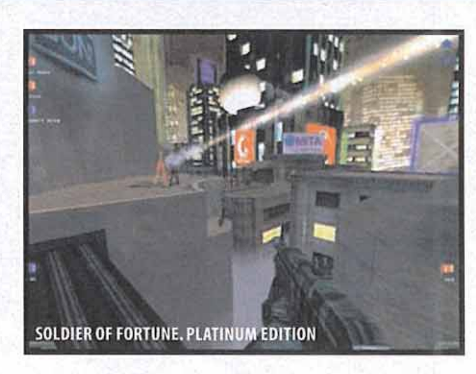
Activision ha firmado un acuerdo con Climax para el desarrollo de un nuevo juego de carreras, «Race of Champions», basado en el campeonato de Michelín que lleva el mismo nombre. Lo bueno del juego es que contará con 24 licencias oficiales de marcas de coches, incluidas las prestigiosas Porsche, Citroen, Toyota, Ford, Lacia, y un largo etcétera, además de contar con pilotos reales de la competición.

Seguimos hablando de Rally Tropy, pues os traemos nuevas pantallas e información. El juego estará listo en Septiembre, aunque no sabemos cuándo lo estará en España, y en él podremos ponernos a los mandos de clásicos de los rallies como un Ford Cortina, un Fiat 600 Abarth, y otros muchos. Además, un aliciente será el juego multijugador que ofrecerá, ya sea en red local o Internet.

Bitmap Brothers están ya trabajando en su nuevo proyecto que aparecerá en las navidades del año que viene, y cuyo nombre será «Speedball Arena». El objetivo de esta compañía es crear un juego deportivo online que se salga de lo normal, y que sea lo más adictivo posible.s



RALLY TROPHY



SOLDIER OF FORTUNE. PLATINUM EDITION

tienen gran aceptación. De todas formas, tanto a ti, como al resto de lectores que estéis en la situación de Eva, os recomendamos ese artículo, pues seguro que descubrís nuevas alternativas.

¿QUÉ OCURRE CON MAX PAYNE?

Antonio Segura nos escribe desde Sevilla para preguntarnos por qué apenas hablamos ya de «Max Payne», sobre todo cuando ha demostrado que es un éxito de ventas en todo el mundo.

Bueno, en el número anterior (Micromanía 80) le dedicamos un Punto de Mira de 4 páginas en el que se daba cumplida información sobre todas las virtudes, que tiene muchas, y defectos, de este excelente programa. Y antes del Punto de Mira hemos ofrecido abundante información sobre el desarrollo del proyecto y su evolución. De todas formas, como se suele decir, "dos españoles, tres opiniones".

En cualquier caso, si sois de aquellos de los que no lo han probado, no dudéis ni un momento en hacerlo, pues seguro que colma vuestras expectativas, os lo podemos prometer.

Por este mes nada más; que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Penélope Labelle

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- «Counter-Strike» 2.- «Unreal Tournament». 3.- «Quake III Arena»

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

1.- «FIFA 2001». 2.- «Colin McRae 2.0 Rally» 3.- «NBA Live 2001»

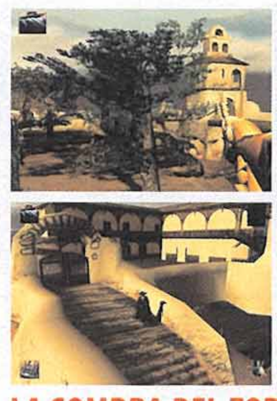






DUNE PC, PLAYSTATION 2 / WIDESCREEN GAMES, CRYO

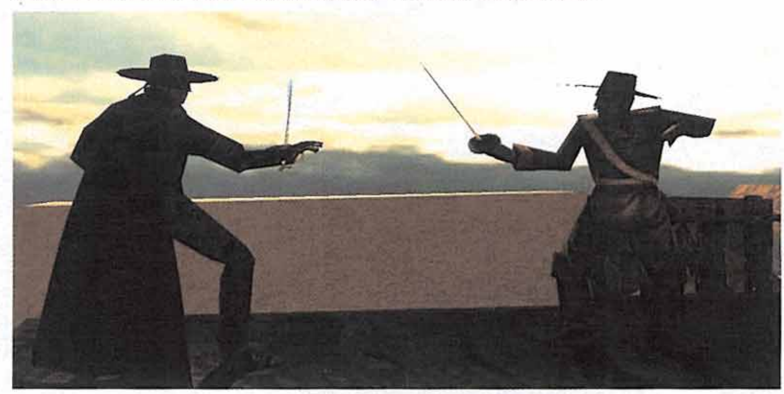
En 1992, una compañía francesa se dio a conocer por su acertada adaptación de "Dune", el clásico de la ciencia ficción escrito por Frank Herbert. Nueve años después, esta compañía recupera la licencia y anuncia un nuevo juego basado en la celebérrima novela y la posterior y más reciente serie de TV. «Frank Herbert´s Dune» será el título de este programa diseñado por Widescreen Games y editado por la compañía gala. El juego comenzará cuando Paul Atreides y su madre se estrellan en el desierto y quedan perdidos en el infinito desierto de Arrakis. El jugador deberá infiltrarse entre los Fremen, liderar la revuelta contra el Emperador y los Harkonnen y aprender a controlar a los gusanos de la Especia Melange. El juego llegará a las tiendas de nuestro país durante el próximo mes de Noviembre.

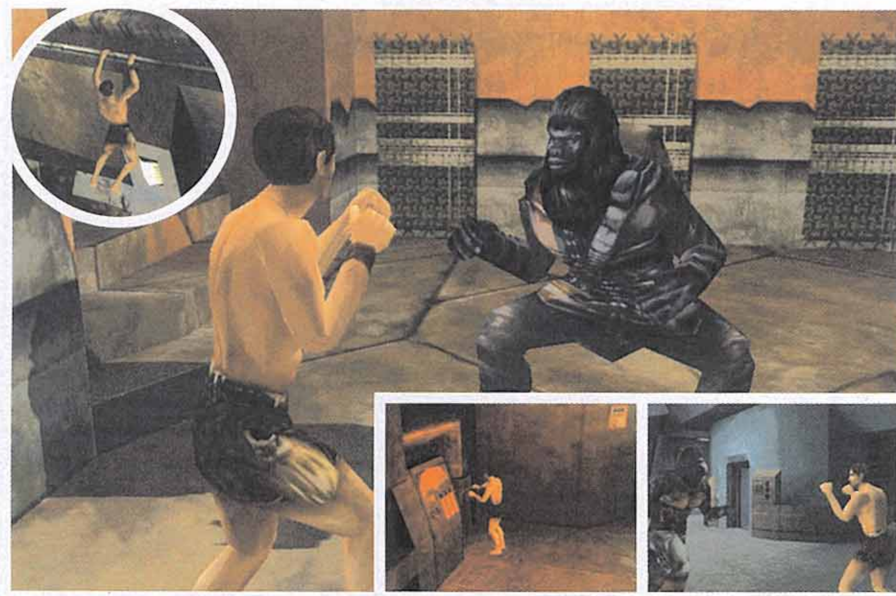




LA SOMBRA DEL ZORRO PC, PLAYSTATION 2 / IN UTERO, CRYO

In Utero, la compañía responsable de «Evil Twin» está desarrollando un juego basado en el carismático personaje nacido en 1919 y recientemente interpretado en el cine por Antonio Banderas. «La Sombra del Zorro» será un juego de aventura y acción que recreará perfectamente la ambientación de la serie televisiva y de la última adaptación al cine. Escondido tras la máscara del Zorro, el jugador tendrá que afrontar ocho misiones llenas de misterio y romanticismo para poder acabar con su archienemigo Montero, el "carnicero de Zaragoza", y seducir a la morenaza de turno. Los duelos al sol estarán a la orden del día en esta revisión informática del mítico justiciero, que no parará hasta restablecer el orden en la región. Noviembre es el mes elegido para el lanzamiento del juego en nuestro país.





EL PLANETA DE LOS SIMIOS PC, GAMEBOY ADVANCE / UBI SOFT

Aprovechando el estreno de "El Planeta de los Simios" del febril Tim Burton, Ubi Soft anuncia una oportuna licencia de la película clásica protagonizada por Charlton Heston y producida por la Fox. El videojuego estará ambientado entre la película original y su primera secuela, "Regreso al Planeta de los Simios", y nos convertirá en un asilvestrado homo sapiens llamado Ulysses dispuesto a terminar con el plan de genocidio humano planeado por los simios. Se nos brindará la posibilidad de reencontrarnos con personajes fundamentales en la saga, como el doctor Zaius o Cornellius y conocer nuevos personajes como mandriles asesinos o babuinos rebeldes. El juego aparecerá a lo largo del presente mes de Octubre.





ETHERLORDS PC / NIVAL ENTERTAINMENT, FISHTANK

Nival Entertainment, la compañía rusa responsable del reciente «Evil Islands» prepara un nuevo juego de estrategia por turnos de nombre «Etherlords». Según el productor del juego, Alex Dmitrevsky, «Etherlords» podría ser considerado como un cruce entre «Heroes of Might & Magic» y «Magic: The Gathering». La historia nos transporta a un mundo en que el éter es el "motor" de la magia, de tal forma que aquel que lo controle dominará el territorio. La estrategia se combina con la táctica sin mezclarse en absoluto, logrando un interesante equilibrio entre ambos géneros. Cuatro razas con distintas características se enfrentan entre sí por el control absoluto del éter; mientras que en el modo campaña sólo podremos jugar con dos de ellas, y en el modo multijugador podremos disponer de todas. Un juego prometedor que llegará a nuestro país en los próximos meses.






COMANCHE 4 PC / NOVALOGIC

En los próximos meses se publicará la cuarta parte de este conocido simulador de helicópteros de combate, producto estrella del catálogo de Novalogic. «Comanche 4» superará en todos los aspectos técnicos a sus predecesores, sin perder en el intento ni un ápice de la jugabilidad que caracteriza a la saga. El nuevo motor gráfico ha sustuido el Voxel Space por un entorno poligonal, que permite ofrecer una mayor riqueza gráfica y obtener un mejor rendimiento. «Comanche 4» pretende satisfacer tanto a los locos de la simulación como a los jugadores en busca de acción sin muchas complicaciones, ofreciendo un juego realista pero sencillo y fácil de controlar. Los efectos especiales serán tremendamente espectaculares, especialmente los sistemas de partículas y reflejos en tiempo real, que serán de lo mejorcito visto hasta la fecha.

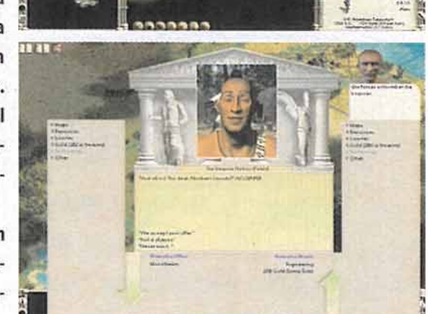




CIVILIZATION III PC / FIRAXIS GAMES

Falta muy poco tiempo para que los fanáticos del infatigable Sid Meier puedan disfrutar de la tercera entrega de su saga más laureada. Firaxis Games, la compañía fundada por el propio Meier tras su paso por Microprose, es la encargada de llevar a cabo el proyecto. El bagaje acumulado por Firaxis desde su nacimiento en 1996 augura buenos resultados, ya que esta productora fue responsable de juegos tan celebrados como «Gettysburg» o «Alpha Centauri». «Civilization III» no pretende innovar ni reformar el sistema de juego, sino más bien mejorar algunos aspectos relevantes como el apartado gráfico o la profundidad de juego.

Una de las novedades más notables será la inclusión de seis ministros virtuales, que valorarán las consecuencias políticas de nuestros actos y nos aconsejarán sobre cómo debemos actuar en cada momento.







CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01-02 PC, XBOX / EIDOS

«Championship Manager» se ha convertido en uno de los juegos de gestión futbolística más conocidos. Diez años han transcurrido desde que apareciera la primera versión y ninguno de ellos ha pasado en balde, ya que ésta promete ser la mejor de todas. Ofrece un sistema de comparación de jugadores que nos ayudará a decidir el futbolista idóneo para cada posición e incluirá información detallada sobre 26 ligas reales y una base de datos con 90 000 jugadores, managers y entrenadores. El abanico de posibilidades es inmenso, permitiendo incluso operar a jugadores que se lesionen. «Championship Manager» ofrecerá información pormenorizada de todos los equipos, ya pertenezcan a categorías inferiores o a la primera división.





CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH PC, XBOX / HEADFIRST, FISHTANK

El género del terror sigue consolidándose como uno de los más importantes en la actualidad. La última pesadilla digital se llama «Call of Cthulhu» y ha sido realizada por Headfirst, la compañía responsable de juegos como «Simon The Sorcerer 3D». El programa no estará directamente inspirado en las novelas de H. P. Lovecraft, sino en el juego de rol basado en este universo. El protagonista será un detective privado que se ve envuelto en extraños sucesos mientras lleva a cabo una investigación. El jugador deberá ir completando pequeñas misiones y averiguando pistas para desentrañar un oscuro misterio. El juego utilizará texturas fotorrealistas para reflejar un entorno de juego tan creíble, desasosegante e inmersivo como el de las novelas.






Rally Championship Xtreme





«Rally Championship Xtreme» es un juego de los que ya gustan, y mucho, desde el mismo momento en que pruebas la beta. Escenarios con unos detalles increíbles, modelos de coches sorprendentes, una física realista, circuitos llenos a rebosar de obstáculos..., en fin, mucho tendrían que torcerse las cosas para que este juego no resultara uno de los destacados de los próximos meses en su género.

En el extremo

El primer «Rally Championship», desarrollado por Magnetic Fields y Actualize, ya caló hondo en el corazón de todos los aficionados al mundo del motor por sus excelentes gráficos, los coches disponibles, los endemoniados circuitos, y la variedad de modos de juego. Ahora nos llega lo que se podría considerar una segunda parte, «Rally Championship Xtreme» a la que, después de lo dicho, los seguidores del género examinarán con lupa.

Warthog ha sido esta vez la compañía encargada, en colaboración con Actualize, de desarrollar la comprometida secuela, pero de momento parece que van por el buen camino, a juzgar por la espectacular beta que hemos tenido ocasión de probar.

TECNOLOGIA DE LUJO

Lo primero que llama la atención, cuando inicias una carrera en este juego, son los excelentes gráficos. Tanto el entorno como los modelos de los coches muestran una definición y un colorido que sin duda sorprenderán a los usuarios más exigentes. En los coches, además, podremos disfrutar de múltiples vistas con interiores detallados y realistas, según el modelo que hayamos escogido. Los escenarios serán simplemente espectaculares, con una enorme cantidad de objetos de todo tipo y la mayoría en 3D. Se acabó ese público que parecía de cartón piedra; en «Rally Championship Xtreme» los espectadores están modelados en 3D, hay muchos tipos distintos, y además gritan como demonios. Lo único que les faltaría es que se movieran, aunque quién sabe, tal vez en la versión final del juego lo hagan. Por lo menos ya nos han prometido que habrá hasta cuervos volando entre los árboles y algún que otro helicóptero merodeando por ahí.

El sistema de daños en tiempo real también será de lo mejorcito. Cada vez que choquemos contra un árbol o cualquier otro obstáculo de la vía, no sólo nuestro coche se frenará en seco, sino que sufrirá daños según la zona de impacto. Las abolladuras en la carrocería, el parachoques cuando sale despedido e incluso el barro que va manchando nuestro coche a medida que avanza la carrera, han sido reproducidos con un realismo y una fidelidad sorprendentes.



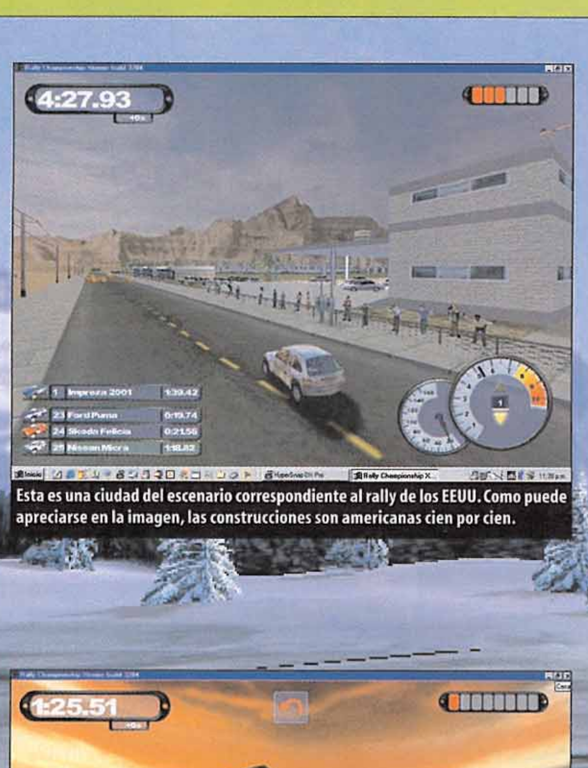
Una de las múltiples cámaras con las que contaremos para seguir la carrera desde cualquier posición.



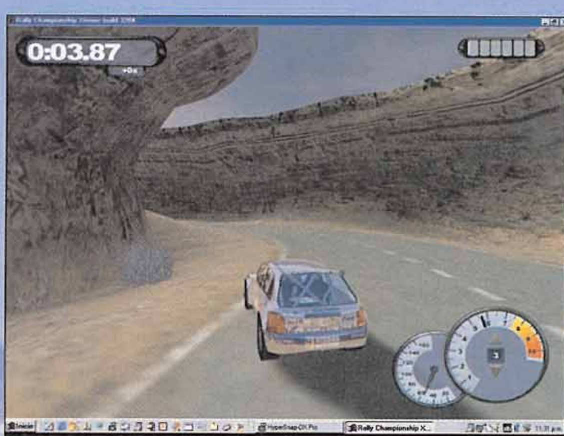
El juego nos avisará si nos equivocamos de camino en cualquiera de los rallies incluidos.

En el juego podremos competir en distintos entornos reales, como Inglaterra, Escocia, Gales, y en otros más genéricos como Ártico (algo así como un rally en la nieve) o USA (una especie de rally en la América profunda). En todos ellos, incluido el africano, se ha trabajado enormemente en reproducir entornos no sólo de calidad gráfica sino también artística. Así, en Estados Unidos, uno tiene la sensación de estar conduciendo por el país, con las señales, las construcciones y la vegetación típicas. En Escocia, por ejemplo, atravesaremos incluso un campo lleno de piedras monolíticas, y en el Ártico nos sentiremos auténticos esquimales motorizados cruzando inmensas llanuras blancas en las que un volantazo puede ser fatal. Porque evidentemente según el tipo de terreno sobre el que circulemos, las condiciones meteorológicas y el coche que hayamos elegido, la conducción será muy distinta. Desde luego, nos llevará tiempo, si no somos expertos del género, aprender a controlar bien los coches, que reaccionan con una suavidad y una sensibilidad excelentes.

Tras la aparición del primer juego, los seguidores del género examinarán éste con lupa



Esta es una ciudad del escenario correspondiente al rally de los EEUU. Como puede apreciarse en la imagen, las construcciones son americanas cien por cien.



Queda por ver hasta dónde llegarán las diferencias de diseño y cualitativas entre la versión final del juego y el primer «Rally Championship».



Este coche ha sufrido un severo impacto frontal que, sin duda, afectará a sus prestaciones en carrera.



A veces nos encontraremos con imprevistos en medio de la carretera, como estos monumentos megalíticos, en Escocia, que imponen cierto respeto.



El público no será la habitual "barrera" plana, ya que se está modelando en 3D. Otro elemento más que contribuirá al realismo del juego.



Uno de los elementos más destacables es la increíble reproducción de los daños en tiempo real.



Si no vamos demasiado deprisa podremos leer los anuncios del borde de la carretera.



Como es habitual en este tipo de juegos, tendremos que andar con mucho ojo cuando rodemos sobre nieve.

OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

Además de lo principal, que es el juego en el momento de su verdadera ejecución, «Rally Championship Xtreme» ofrecerá innumerables posibilidades secundarias, como la personalización del coche elegido, por ejemplo, en casi todos sus aspectos mecánicos para poder adecuarlo a nuestro estilo de conducción y al terreno en el que se desarrolle el rally.

El programa tendrá cinco opciones de juego. Para los que quieran disputar todo un rally, se encontrará disponible el modo campeonato, el más realista de todos los incluidos. Aquellos que sólo quieran practicar en algún circuito podrán elegir la opción de "carrera". Los que simplemente quieran conducir y no preocuparse de nada, podrán escoger "Arcade" para disputar una carrera rápidamente. El "Desafío" consistirá en una carrera contrarreloj, en el estilo más clásico del género, en la que habrá que ir superando los distintos puntos de control para conseguir más tiempo. En el modo multiplayer, por último, tanto en red local como a través de internet, podremos disputar carreras con un máximo de seis jugadores simultáneos, e incluso campeonatos enteros. Como se puede apreciar es una oferta variada y completa para todo tipo de público.

Las repeticiones también se están cuidando con esmero en este juego y ya quisieran muchos realizadores disponer del número de cámaras y de las posibilidades de "edición de vídeo" con las que nosotros contaremos al finalizar cada carrera. El número de coches entre los que se puede elegir, por último, es de lo más variado, ya que a los incluidos en el primer «Rally Championship» se ofrecen veinte nuevos, sin contar los clásicos. Algunos de estos coches podremos utilizarlos desde el principio y otros aparecerán a medida que vayamos superando las fases.

Parece que, visto lo visto, estamos ante el digno sucesor de un clásico de los juegos de rallies para compatibles. Ahora nos queda lo peor: esperar, impacientes, a que aparezca la versión final del juego.

L.E.C.

Muchos coches

Una de las cosas más importantes en un juego de rallies es el número de coches disponible, cuanto más elevado mejor. También el realismo con el que se han reproducido los detalles de los distintos modelos (en este juego podemos decir que será sobresaliente). Por último, y lo más difícil, es intentar reproducir las condiciones de conducción de cada uno de los modelos, tomando el coche real como referencia. De momento, todo lo que podemos decir es que cada coche de los que hemos visto reacciona, suena y, en definitiva, se conduce de una manera bien distinta. Los coches se agrupan en cinco categorías y estos son algunos de los que hemos podido ver incluidos en la beta:

STANDARD: citroen saxo, skoda felicia y ford puma,

1600 MODIFICADO: honda civic, ford puma, nissan micra, peugeot 106 y proton compact.

2000 MODIFICADO: ford escort maxi, hyundai coupé, renault megane, seat ibiza, vauxhall astra, WW golf.

CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLY: ford focus, lancer evo V y VI, peugeot 206, impreza 2000 y 2000 sun, seat córdoba, skoda octavia, subaru impreza y hiunday accent.

CLÁSICOS: audi quattro, mini cooper y lancia stratos.



Yager

La joven compañía Yager ha encontrado en THQ el apoyo necesario para poder desarrollar su primer proyecto, un simulador espacial, en cierta forma heredero de la famosa saga «Wing Commander», y que de manera provisional y, sobre todo, nada original, ha sido titulado como «Yager».

Mercenarios Espaciales

El argumento de «Yager», el juego, gira alrededor de varias corporaciones económicas de grandes dimensiones que luchan entre ellas por alcanzar el máximo poder. Nuestro papel será el de Magnus Tyne, un piloto independiente contratado por una de estas compañías y que, desgraciadamente, se ve envuelto en el conflicto de manera involuntaria. Aunque es cierto que la historia puede parecer un poco vaga, ello es producto, por un lado, del interés de los diseñadores del juego en no revelar demasiada información y, por el otro, de que aunque las versiones de consola están previstas para dentro de seis meses, todavía faltan unos dieciocho meses hasta que el juego haga su aparición en formato PC, con lo que aún pueden introducirse modificaciones en el argumento.

Como ya se ha mencionado el juego será deudor de la serie «Wing Commander» ya que, al igual que en aquella, su desarrollo pasará por pilotar una nave espacial para completar con ella los objetivos fijados de cada misión. Al parecer habrá un total de 23 misiones diferentes, así como algunos tutoriales. Sin embargo, no nos encontramos ante un clon del popular juego de Origin, ya que «Yager» introducirá suficientes elementos originales que lo diferencien de él, entre ellos, por ejemplo, el hecho de que en varias de las misiones no tendremos que pilotar realmente la nave. Así, en una de ellas, nos despertaremos en una prisión de la que, junto a otros personajes, conseguiremos escapar con la ayuda de un agente al que ayudamos en una misión anterior. Mientras éste toma el control de la nave, nosotros tendremos que encargarnos de los cañones para proteger a una nave de pasajeros que huye repleta de presidiarios fugados. Un aspecto interesante del juego será que cada misión se basará en lo conseguido en las anteriores, así que, por ejemplo, tendremos que poner el máximo interés en que esta nave de pasajeros huya para no tener problemas más adelante. De igual modo, en otra misión atípica tendremos que ocupar una nave enemiga para, camuflados, infiltrarnos, destruir los objetivos e irnos.


La variedad entre todos los escenarios en los que se desarrollan las misiones estará garantizada.

Conviene destacar también que aunque la mayoría de las misiones de «Yager» las desarrollaremos en solitario, en algunas de ellas contaremos con compañeros que nos apoyen desde sus naves.

Por lo que respecta al modo multijugador, está confirmado que estará presente en la versión PC del juego, aunque todavía no se ha decidido que forma tomará.

A pesar de que «Yager» está en una fase muy temprana de desarrollo apunta cualidades muy prometedoras


Al parecer existirá la posibilidad de cambiar de nave a lo largo del juego, aunque no será frecuente.

VARIEDAD DE OPCIONES

Como era de suponer, el juego se desarrollará sobre escenarios muy diferentes habitados por enemigos que también serán muy variados, siempre según lo indicado por el desarrollo de la historia. Uno de los escenarios, por ejemplo, será un planeta altamente industrializado en el que nuestros enemigos serán máquinas inteligentes que se han vuelto locas a causa de la explotación de sus antiguos dueños, los humanos. En esa misión en concreto tendremos que volar a muy baja altura intentando mantenernos dentro de un corredor, ya que si no lo hacemos así, las torretas ametralladoras se encargarán de acabar con nosotros. Esta raza robótica es sólo una de las cuatro que podremos

A cámara lenta

Una de las características más sorprendentes de las que pudimos ver en el juego es un efecto de cámara lenta que, por su espectacularidad, recuerda de manera más que casual al "tiempo bala" de «Max



Payne». Así, los desarrolladores del juego nos mostraron cómo con sólo presionar un botón podían ralentizar toda la acción del juego, naves, disparos, explosiones, etcétera, o, lo que resultó mucho más espectacular todavía, ralentizarlo todo menos nuestra propia nave.
A pesar de que el efecto conseguido es sin duda impresionante, los desarrolladores dudan de si esta característica estará presente en la versión final del juego o se quedará simplemente en una función más del menú de repeticiones, y es que, como es fácil de imaginar, a pesar de lo bonito que pueda resultar, no resulta nada sencillo introducir el concepto de cámara lenta dentro del sistema de juego.



«Yager» será heredero de la tradición de simuladores espaciales encabezada por la popular y longeva serie «Wing Commander», aunque, evidentemente, habrá abundantes diferencias entre ambos juegos.

A diferencia de otros simuladores espaciales, «Yager» se desarrollará sobre la superficie planetaria.



En algunas misiones contaremos con compañeros, "Wingman" en inglés, que nos apoyen.

Una imagen de la cabina de una de las naves, en un espectacular "dogfight".



Adoptaremos el rol de Magnus Tyne, un piloto estelar mercenario que trabaja para el mejor postor.



Todos los escenarios están siendo modelados con un motor 3D de gran calidad.

encontrar en «Yager», junto a los piratas, que serán el enemigo principal, los comerciantes libres, que serán nuestros aliados, y una cuarta raza todavía por determinar pero que al parecer también será amistosa.

Por lo que respecta a las naves, al comenzar el juego contaremos con un modelo bastante sencillo y, aunque al ir cumpliendo las sucesivas misiones se harán disponibles nuevos modelos, al parecer el juego girará básicamente alrededor de una misma nave. Uno de los aspectos más interesantes acerca de ésta es que combina las capacidades de dos naves en una ya que a la maniobrabilidad habitual de una nave espacial le añade la habilidad para desplazarse de manera vertical, arriba y abajo.

El planteamiento del juego quizá recuerda demasiado al de la popular serie «Wing Commander»

Lo que sí echaremos en falta en «Yager» con respecto a otros juegos del mismo género es la posibilidad de personalizar las naves. Todas ellas tendrán sus armas predeterminadas y únicamente se ofrecerá la posibilidad de actualizarlas en tres niveles. Lo que sí se podrá hacer es encontrar o ganar nuevas armas o mejoras para la nave durante el desarrollo de algunas misiones. Así, se incluirán submisiones que, aunque no serán imprescindibles, tras completarlas nos permitirán obtener ciertas ventajas con las que afrontar el resto del juego, como por ejemplo un escudo o una mejora en la velocidad. En cuanto a las armas en sí, todavía no se han decidido cuántas ni cuáles serán y sólo se sabe seguro que se incluirá un cañón EMP (ElectroMagnetic Pulse o, en cristiano, Impulso ElectroMagnético) cuya función será anular temporalmente la energía de cualquier nave. Evidentemente el mayor peligro de este arma radica en que te alcancen con ella cuando estás volando a baja altura, donde no hay tiempo para recuperar la energía antes de estamparse contra el suelo. En este sentido también resulta interesante el sistema de reparación de las naves que nos obligará a aterrizar en estaciones mecánicas neutrales para que los androides puedan reparar las averías. Esto introducirá un interesante factor estratégico en los combates ya que estas estaciones podrán ser atacadas, destruyendo en el proceso a las naves que se estén reparando.

UN BUEN COMIENZO

Teniendo en cuenta que falta más de un año para que aparezca la versión definitiva del juego, parece claro que aún es demasiado pronto como para hacer ninguna afirmación definitiva sobre el apartado técnico del juego, sin embargo la temprana versión que hemos podido ver en funcionamiento apunta suficientes cualidades como para atraer nuestra atención. Entre ellas destacan especialmente los efectos luminosos y de partículas de los disparos, así como las alternancias entre noche y día. Igualmente también tienen un aspecto muy prometedor los efectos climatológicos como la lluvia o la nieve, aunque todavía no se ha decidido de qué forma afectarán al control de nuestra nave. Para conocer ése y otros detalles del juego todavía habrá que esperar bastante.

D.D.L./J.P.V.



Los efectos luminosos del juego serán interesantes, a tenor de lo que se puede apreciar en esta imagen.

Todavía falta por decidir la mayoría de las armas que se incluirán en el juego.

Star Trek: Armada II





Otro aspecto en el que el juego ha mejorado mucho ha sido en el de los efectos visuales, tanto de disparos como de explosiones.

Los seguidores del popular universo de ciencia ficción Star Trek podrán disfrutar en breve con la aparición de la secuela de «Star Trek: Armada». No obstante, tanto la abundancia como la calidad de las novedades que se están introduciendo en su sistema de juego auguran un título capaz de satisfacer igualmente a cualquier aficionado a la estrategia, incluso a aquellos que no hayan oído hablar en su vida del Capitan Picard.



Como en todos los juegos de estrategia con base, la construcción de ésta en el lugar apropiado tendrá una importancia capital.

«Star Trek:Armada II» incluirá un catálogo de naves mucho más amplio que el de su antecesor, lo que, sin duda, hace que el juego sea más interesante.

No sólo Star Trek

Para aquellos que no conozcan la serie, «Star Trek: Armada II» será, igual que su antecesor, un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio y que, por lo tanto, contará, como es habitual en el género, con el clásico repertorio de razas, recursos, estructuras, naves recolectoras y constructoras, y, por supuesto, naves de combate. Sin embargo, a pesar de que el planteamiento de ambos títulos es básicamente idéntico, los programadores de «Star Trek: Armada II» están introduciendo mejoras en prácticamente todos los aspectos de su jugabilidad, aumentando, por ejemplo, la cantidad de naves y estructuras disponibles, o introduciendo un nuevo modo de visualización 3D. Aunque el juego todavía dista de estar terminado, la versión previa que hemos podido examinar nos ha permitido experimentar con estas novedades y lo cierto es que el resultado promete ser realmente interesante.

En su apartado individual «Star Trek: Armada II» incluirá una larga campaña compuesta por tres capítulos con diez misiones cada uno en los que tendremos que asumir, respectivamente, el papel de la Federación, los klingon y, por último, el borg. El argumento de esta campaña, sin duda uno de los aspectos más interesantes del juego, se desencadena cuando se descubre que el borg ha desarrollado una nueva nave que le permite asimilar un planeta entero en apenas unos instantes. La Federación, por supuesto, intenta por todos los medios acabar con esta amenaza, potencialmente fatal, pero sus esfuerzos son aprovechados por los cardassianos que, en conjunción con los romulanos, se aprestan a lanzar una invasión contra los territorios de la Federación. Con las fuerzas de la Federación dispersas, serán los klingon los que deberán encargarse de repeler el ataque, pero la situación se complica aún más cuando la misteriosa raza extra dimensional conocida únicamente como la especie 8472 ataca por sorpresa al borg, con el propósito de acabar con toda forma de vida en los sectores Delta y Alfa. Este inesperado giro en los acontecimientos dará lugar a una alianza más inesperada todavía...

MÁS ES MEJOR

A la hora de jugar una de las novedades que primero llamará la atención de aquellos que conozcan el juego original será el elevado numero de naves incluidas, y es que en «Star Trek: Armada II» nos encontraremos con un total de más de 100 naves diferentes, una cantidad mucho mayor que las apenas 35 incluidas en la anterior entrega del juego. Este aumento se extenderá también al número de unidades que será posible controlar de manera simultánea, que pasará a ser 16, aunque, afortunadamente, dispondremos de hasta cinco formaciones diferentes con las que organizar la gestión de grupos tan numerosos. Igualmente, la variedad de las razas enfrentadas también será mayor, pues ahora podremos enfrentarnos, o incluso controlar en la partidas multijugador, a la Federación, el borg, los klingon, los romulanos, los cardassianos o a la especie 8472. Aunque básicamente el sistema de juego será el mismo para todas las razas, habrá ciertas diferencias entre ellas que introducirán un punto de variedad en la jugabilidad. Así, por ejemplo, la mayoría de las razas tendrán que colonizar lentamente los planetas para poder utilizarlos como fuentes de mineral y tripulación, pero sin embargo los borg los asimilarán de forma instantánea y la especie 8472 directamente no tendrá necesidad de utilizarlos.

Por otra parte, además del mencionado modo individual «Star Trek: Armada II» incluirá también otros dos modos de juego, el de Acción Instantánea y el Multijugador, lo que, al menos en principio, debería bastar para garantizar una vida útil considerablemente larga. En el primero de estos dos modos, competiremos en uno de los abundantes mapas predefinidos con hasta otros siete oponentes controlados

«Star Trek:Armada II» será, en todos los sentidos, más grande que su antecesor, con más naves, más razas, más misiones y mapas más extensos

El tamaño de los mapas será considerablemente mayor en esta entrega, lo que debería dar lugar, al menos en principio, a partidas proporcionalmente más complejas y largas, con más variables tácticas.

El nuevo punto de vista 3D, al estilo «Homeworld», será una de las principales novedades que incorporará el juego

La ventana de la esquina inferior izquierda, en la imagen, nos mostrará el punto de vista de la nave que hemos seleccionado.

Entre los distintos recursos para recolectar destaca el metal, que se encuentra en los planetas, así como el gas, que habrá que extraer de las lunas.

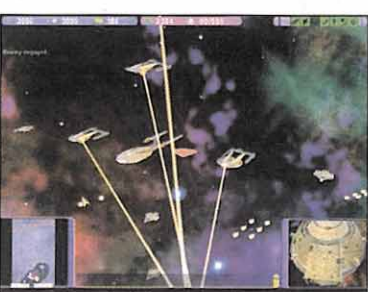
En la campaña de «Star Trek: Armada II» asistiremos a una confrontación de dimensiones cósmicas entre todas las razas de la serie.



El USS Enterprise será, por supuesto, la nave insignia en la flota de la Federación, a pesar de que se trata de una nave ya veterana.



Podremos controlar grupos de hasta 16 unidades, y además tendremos a nuestra disposición distintas y numerosas opciones de formación.



La vista 3D es sin duda espectacular, pero no parece la más apropiada para controlar con precisión todo lo que ocurre en el juego.

por el ordenador, pudiendo elegir nuestra raza de entre las seis disponibles. El modo multijugador, por su parte, será prácticamente igual, pero nos permitirá jugar contra otros humanos a través de una red local o de Internet.

MAYOR DETALLE

En el apartado tecnológico, «Star Trek: Armada II» utilizará una versión actualizada del motor empleado en la primera entrega, y aunque en determinados aspectos el juego tendrá un acabado gráfico similar, tanto el número de polígonos empleado en cada nave como el nivel de detalle general aumentará considerablemente. Esto se aprecia especialmente gracias al mayor nivel de zoom que permitirá el juego, con el que podremos acercarnos a las naves hasta extremos sorprendentes.

Al igual que su antecesor, «Star Trek: Armada II» utilizará un punto de vista superior que, a pesar de que el juego funciona bajo un motor 3D y de hecho las naves pueden desplazarse ligeramente hacia arriba o hacia abajo con respecto al plano horizontal del juego, es básicamente 2D ya que no permite ningún tipo de giro lateral. La novedad en este apartado, que probablemente es una de las novedades más importantes del juego, es la inclusión de un segundo modo de visualización totalmente 3D que nos permitirá contemplar el desarrollo de la acción desde cualquier ángulo y dentro de un margen de distancias bastante amplio, al estilo «Homeworld». Aunque, por el momento, parece que el sistema de control desde este punto de vista resulta verdaderamente complejo, no se puede negar que visualmente resulta espectacular.

En cualquier caso, a la espera de lo que versión final de «Star Trek: Armada II» pueda depararnos, lo que sí parece claro es que, siguiendo la línea de los últimos juegos inspirados en el universo Star Trek, como puede ser, por ejemplo, el estupendo «Deep Space Nine: The Fallen», su objetivo es llegar al gran público amante de los buenos videojuegos y no sólo a los trekkies más acérrimos, una iniciativa que, sin duda, es muy de agradecer.

J.P.V.

El cuadrado del cubo



El borg, una raza cibernética que se dedica a absorber otras formas de vida para integrarlos dentro de su conciencia colectiva, son uno de los villanos más carismáticos de actual universo Star Trek.

Parte de este éxito proviene sin duda de la que probablemente sea la nave más emblemática de su flota, los Cubos. Estas gigantescas naves que, como su propio nombre indica, son de forma cúbica, poseen una increíble potencia de fuego y su presencia es sinónimo de problemas para al Federación allá donde aparecen.

En «Star Trek: Armada II», por supuesto, los cubos borg tendrán un papel muy importante, pero a diferencia de la serie televisiva y de las películas de cine en los que sólo ha visto hasta la fecha un tipo de cubo, en el juego nos podemos encontrar hasta cuatro diferentes.

Por un lado tendremos los cubos y los cubos tácticos, ambos de tamaño "normal", pero los segundos con más potencia destructiva que los primeros. Por otra parte, el juego nos ofrece la posibilidad, bien avanzada la campaña, eso sí, de fusionar ocho de cualquiera de estos dos tipos de cubos para formar un Cubo de Fusión, una nave de tamaño descomunal y que, prácticamente, no tiene rival entre las flotas enemigas de la Federación y los klingon.

Sin duda un atractivo más para que los aficionados a Star Trek esperen con impaciencia este juego.





The Druid King

Aunque a la mayoría de nosotros podría parecernos que la relación de Bulgaria con la industria del videojuego es nula, resulta que justo en este país de la Europa Oriental tiene su sede la compañía Haemimont Games, responsable del popular «Tzar: Burden of the Crown» y donde, durante los últimos quince meses, han trabajado en su próximo proyecto, «The Druid King», un juego de estrategia en tiempo real que nos traslada a la edad antigua.

La Guerra de las Galias

The Druid King» será la continuación de «Tzar», y aunque se tratará también de un juego de estrategia en tiempo real, para intentar repetir el éxito obtenido con la primera entrega sus diseñadores han introducido en él elementos de juego de rol que potencien su modo individual. Su intención es proporcionar al jugador diferentes objetivos dentro de la misma historia, saliéndose del habitual escenario de "destruye la base enemiga" para todas las misiones. También se han introducido en el juego novedades en otros muchos aspectos, que, al menos en principio, deberían bastar para que «The Druid King» destaque dentro del abigarrado género de la estrategia.

ESTÁN LOCOS ESTOS GALOS

En «The Druid King» nos encontraremos con cuatro tribus diferentes: los misteriosos druidas, los bárbaros teutones, el Imperio romano y los galos, aunque sólo tendremos la opción de controlar estas dos últimas. Habrá también dos modos de juego que se complementarán el uno al otro, el modo estratégico y el de aventura. En el primero de ellos el objetivo será combatir contra oponentes controlados por el ordenador para ejercitar nuestras habilidades tácticas y estratégicas. Podremos controlar numerosas unidades, contratar héroes y evolucionarlos a través de la experiencia, utilizar poderosos artefactos y conquistar fortalezas y aldeas. En este modo la jugabilidad será muy similar a la de los juegos de estrategia en tiempo real tradicionales.

En el modo aventura, por su parte, habrá que controlar a un grupo de héroes para explorar el mundo con ellos mientras se desarrolla el histórico enfrentamiento entre Julio César y el jefe galo Vercingetorix. También controlaremos un ejército y libraremos batallas, pero a la vez tendremos total libertad para elegir el bando al que apoyar y podremos realizar misiones especiales tras las líneas enemigas, ya sea buscando objetos especiales o nuevos aliados para nuestra causa.

Aunque en principio lo expuesto pueda no parecer demasiado original, en Haemimont Games aseguran que el juego incluirá nuevos elementos en el gastado género de la estrategia en tiempo real: "Hemos cambiado un montón de reglas, cómo se recogen los recursos, cómo se gastan, cómo hacen y reciben el daño las unidades, etc. Por ejemplo, será posible derrotar a 20 guerreros galos con otros 10 guerreros galos si unes a ellos un héroe suficientemente poderoso, y hablamos, claro está, del mismo tipo de unidades. Otro ejemplo es la ausencia de un límite de población; podrás construir tantas unidades como desees, aunque no siempre será una buena idea."

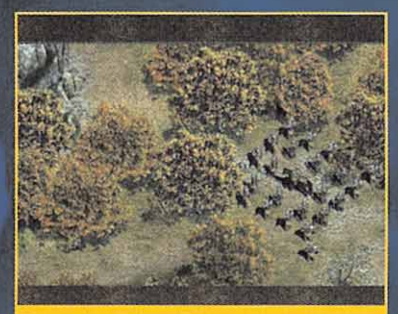


A pesar de que en el juego aparecerán cuatro tribus diferentes, sólo podremos controlar a los galos.



El control de las unidades se ha simplificado mucho.

El planteamiento básico de la estrategia en tiempo real se verá aderezado con algunas novedades interesantes, como la abundancia de unidades


En pocos juegos hemos visto mapas que se aproximen siquiera al tamaño que tendrán los de «Druid Kings».


Haemimont Games está trabajando al máximo para conseguir un éxito similar al obtenido con «Tzar».

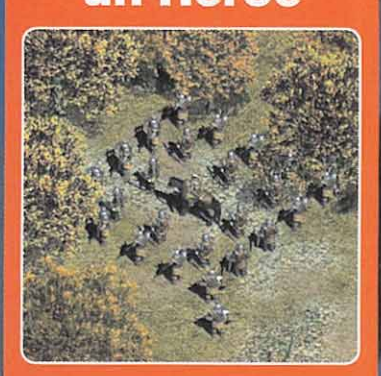



Aunque los escenarios alternarán entre verano, otoño e invierno, el clima no influirán en la jugabilidad.

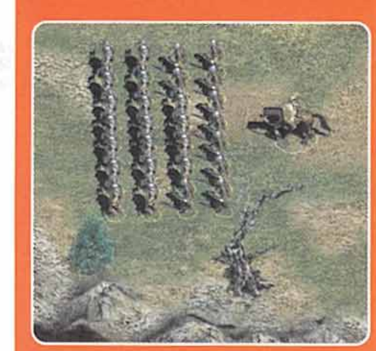

Tanto unidades como edificios tendrán un tamaño considerable y un elevado nivel de detalle.


El juego incluirá formaciones predefinidas para nuestras tropas.

Trabajo para un Héroe



«The Druid King» hará uso del concepto ya explorado en el género de la estrategia de la unidad "héroe". Estas unidades serán los líderes de tu ejército y aunque en principio será posible jugar sin utilizarlos su intervención será de gran ayuda a la hora de alcanzar el triunfo final. La idea es que cada héroe tenga una influencia positiva sobre las unidades que tenga asignadas, de manera que sus estadísticas de ataque, defensa o movimiento mejoren. Al parecer cada héroe podrá tener asignadas un máximo de 50 unidades, las cuales actuarán en respuesta a las órdenes que le sean dadas al héroe. Por otra parte, los héroes caídos en combate podrán ser resucitados mediante la magia, aunque el tiempo que lleven muertos influirá de manera muy directa en el coste de la resurrección. Si este coste sobrepasa nuestras posibilidades siempre nos quedará la opción de contratar un nuevo héroe, eso sí, sin ninguna experiencia acumulada.



«The Druid King» apuesta por la mezcla de géneros, en concreto estrategia y rol, para ofrecer un producto que resulte original

ELEMENTOS NOVEDOSOS

Por lo que respecta al sistema de recursos, los cambios introducidos afectarán tanto a su almacenamiento como a su gestión. Así, no existirá en el juego un almacén virtual de comida y oro, sino que estos dos recursos se almacenarán en el propio mapa, en carretas, campamentos, fortalezas o barcos, y el jugador tendrá que protegerlos con sus unidades para no perderlos. Además la comida se producirá sólo en las ciudades, y éstas no tendrán ninguna protección, así que serán realmente vulnerables. Por otra parte, el jugador tendrá que transportar la comida desde las ciudades hasta las fortalezas donde se crean las unidades, para lo que tendrá que desarrollar y proteger varias líneas de suministros. Las fortalezas además son también el lugar en el que se crean y se almacenan las piezas de oro, lo que las convierte en estructuras fundamentales en el juego.

En este sentido, dependiendo de la complejidad que deseemos, podremos optar entre crear una sola fortaleza, con lo que la gestión de recursos estará centralizada y será mucho más inmediata, o varias, lo que nos obligará a desarrollar un complejo entramado de líneas de suministros.

Otro de los aspectos novedosos del juego será la ausencia de un límite artificial a la población. Habrá, eso sí, un límite natural debido al hecho de que para mantener los ejércitos habrá que gastar comida, de tal modo que si construyes un ejército muy numeroso tus reservas de comida bajarán mucho más deprisa y no podrás construir más unidades; así, resultará mucho más práctico construir un ejército de moderadas dimensiones y, justo antes de comenzar el combate, comenzar a producir los refuerzos que sean necesarios. En la práctica será posible tener un ejército de cerca de 5 000 unidades, aunque obviamente no todas ellas en la misma pantalla. En cuanto a la confusión que puede generarse de estas ingentes cantidades de unidades, en Haemimont Games han apostado por un sistema de delegación de manera que cada héroe tenga un número de unidades bajo su control y sólo haya que darle órdenes a él para que todas ellas actúen.

Igualmente impresionante promete ser el tamaño de los mapas que, al parecer, podrán alcanzar un ancho máximo de 32 000 píxeles o, lo que es lo mismo, aproximadamente 32 pantallas, lo que podría convertirlos en los mapas más grandes jamás vistos en un juego de estrategia.

Por último también será bastante original la aproximación que «The Druid King» realizará al desarrollo de héroes y unidades, ya que tampoco habrá límite al nivel de experiencia que puedan alcanzar. En la práctica, no obstante, cada nivel será más difícil de alcanzar que el anterior, lo que introducirá de nuevo un límite natural al nivel que será posible alcanzar en una cantidad razonable de tiempo. Los héroes, eso sí, ganarán experiencia más deprisa que el resto de unidades, por lo que podrán alcanzar niveles más elevados. Lo único que se echará en falta en este apartado es la posibilidad de elegir la forma en que evoluciona cada uno de los héroes.

Se trata en fin de una oferta muy prometedora que, de llevarse a buen término, sin duda alcanzará un éxito igual o superior al obtenido por «Tzar». Aunque todavía falta algo de tiempo para que podamos comprobarlo.

D.D.L./J.P.V.



Fighting Legends

No todos los juegos online tenían que ser juegos de rol. Este mes os ofrecemos las primeras noticias sobre el desarrollo de «Fighting Legends», un título cercano a «Sacrifice», pero concebido para ser jugado exclusivamente en la gran red y que pretende dar una nueva vuelta de tuerca a los juegos online. ¿Estaremos ante el amanecer de un nuevo subgénero?

Nueve clanes y un destino

Hemos tenido durante el desarrollo de este juego una relación especial con el número tres y sus múltiplos" nos confesó, en un momento de debilidad, Dale Lullo, productor del juego. "Por ejemplo, habrá nueve clanes para elegir, y dentro de cada clan se podrá seleccionar a uno de los nueve personajes disponibles, lo que hace un total de 81 personajes jugables. El tres es un gran número, ¿no?"

Con independencia de las bondades o calamidades del número tres y sus múltiplos, «Fighting Legends» es un juego de estrategia atípico. De entrada se ha diseñado para que se juegue exclusivamente online, lo cual ya hace que sea un título moderno y ambicioso, que se atreve a lidiar en los territorios, todavía prácticamente inexplorados de los mundos persistentes en el género de la estrategia.

Para rematar la jugada, la vista será en primera persona, como en los juegos de acción tipo «Quake».

Ahora vosotros os estaréis preguntando: ¿En qué consiste realmente «Fighting Legends»?

MUY CERCA DE SACRIFICE

No lo vamos a negar, «Fighting Legends» se parece terriblemente a «Sacrifice». "Una vez hayamos elegido el clan" nos explicó Lullo "tendremos que seleccionar un avatar, que será nuestra representación en el juego. Sólo él podrá resolver diversas quest y además será el líder absoluto de todas las unidades". Con este personaje, el equivalente del brujo en «Sacrifice», tendremos que buscar un sitio en el que instalar nuestra base, en cualquiera de las 128 zonas en las que se divide el mundo de Exisle, y empezar a recoger recursos y desarrollar unidades. Aunque «Fighting Legends» no es un juego de grandes ejércitos: sólo controlaremos a un máximo de dieciséis unidades. Nuestro avatar, contará también con la ayuda de héroes, que podrán reencarnarse todas las veces necesarias, siempre y cuando nuestra base siga en pie.



La vista será en primera persona, lo que nos permitirá disfrutar de un asiento de primera fila en las luchas.

En cada una de las zonas de juego, podremos llevar a cabo misiones específicas.

Otra de las peculiaridades del juego, además del mundo persistente online, es la cámara, que no será la tradicional de los juegos de estrategia en tiempo real. En «Fighting Legends» podremos manejar cualquier de nuestras dieciséis unidades con una cámara en primera persona. "Esto permite" tal y como nos explicó Lullo "que el jugador se vea directamente involucrado en el combate y en las estrategias de lucha, consiguiendo que un juego de estrategia en tiempo real, se convierta, en sus momentos más emocionantes, en un juego de acción puro y duro".

Podremos controlar hasta 81 unidades distintas con una cámara subjetiva, lo que, sin duda, aumentará enormemente la emoción de los combates

LAS UNIDADES

Cada uno de los nueve clanes tiene una serie de virtudes y defectos, llamados aquí arquetipos, que nos obligarán a adoptar diversas tácticas en la línea más clásica de los juegos de estrategia. "Habrá cinco arquetipos: melé, misil, m–power (magia), curación y velocidad. Un ejemplo: el clan Bio-Mecha destaca en misil y melé, lo que significa que dispone de tres unidades de misil y tres de mele,

Los escenarios serán muy variados, y podremos ver paisajes tan hermosos y desolados como éste.


Los clanes permanecen en una guerra continua por el control del mundo en el que habitan.

Los clanes de la discordia

Nueve son los clanes a los que podremos unirnos al principio del juego. La decisión no es cosa de risa, ya que cada uno de estos clanes tiene una serie de virtudes y debilidades que conviene sopesar antes de elegir cualquiera de ellos.

WEE CLAN: Una raza de enanos azules expertos en el combate cuerpo a cuerpo y en el tratamiento del acero.

BONE CLAN: Este clan está compuesto principalmente por no-muertos. Su capacidad de crear Plagas, gracias a sus poderosas unidades mágicas, que aniquilen a sus enemigos los convierte en enemigos a tener muy en cuenta.

ARACHIN CLAN: Una raza de mech-arácnidos que tienen como su mejor arma la velocidad y la magia.

HUMAN CLAN: Este clan es el más parecido a los humanos. Su punto fuerte viene de la piedra, y sus mejores habilidades se ven en la melé y en la magia.

CLAN BIO-MECH: Los bio-mechs son una raza que aunque originariamente vive en el mar, ha desarrollado la capacidad para sobrevivir también en la tierra. Son híbridos entre máquina y criatura y su punto fuerte son las unidades lanzamisiles.

BEARKAT CLAN: Representan una evolución del gato común casero, y son una noble raza muy relacionada con el hielo. Su punto fuerte es la curación.

PYRON CLAN: Está compuesto de demonios de fuego y evidentemente el elemento con el que están relacionados es el fuego. Son buenos en unidades de melé y además son muy rápidos.

RIN CLAN: Los Rin son una raza que vive en soledad, en las copas de los árboles más elevados. Su elemento esencial es la madera, y su fortaleza está en las unidades lanzamisiles y en las especializadas en curación.

M CLAN: Otrsa raza de criaturas de los cielos, cuyo poder está sobre todo en la mente.


En la imagen una foto de familia del equipo de desarrollo que está preparando «Fighting Legends», una de las apuestas más ambiciosas de la nueva generación de juegos online persistentes.

El juego mezclará elementos de estrategia, rol, aventura y acción en un mundo online persistente






Habrá distintos tipos de unidades, desde la infantería pura y dura, hasta los curanderos o magos.


Nueve serán las razas disponibles en el juego, cada una muy diferente de las otras.

mientras que sólo tiene una de cada en curación, magia y velocidad. Para compensar esto, el jugador que elija este clan, se verá obligado a negociar la adquisición de unidades fuertes en estos arquetipos con otros jugadores de clanes distintos, para obtener así batallones compensados que puedan afrontar la guerra con garantías". Esto significa que «Fighting Legends» no será exclusivamente un juego de matar a todo lo que se mueva, sino que tendrá ciertos elementos de juego cooperativo.

El número máximo de unidades de las que podrá disponer un jugador será dieciséis. La naturaleza de esas dieciséis unidades podrá ser la que el jugador desee, es decir, que podremos tener a dieciséis lanzadores de misiles, si ese es nuestro deseo. Esta situación nos obligará a planear muy cuidadosamente la composición de nuestro ejército y las estrategias a desarrollar con cada tipo de escuadrón. Resolviendo diversas quest con el avatar o encontrando objetos especiales, podremos mejorar algunos aspectos de nuestras unidades o incluso conseguir unidades nuevas. Esto introducirá elementos de aventura en el juego, ya que nos obligará a afrontar misiones, en lugar del típico "invertir recursos" para conseguir un ejército más poderoso.

UN POCO DE ROL

Además del componente estratégico, «Fighting Legends» nos ofrecerá algunos elementos de JDR. "El rol en «Fighting Legends»" nos explicó Lullo "estará presente en la resolución de quest y en los personajes que van evolucionando y alcanzando niveles superiores de experiencia que les permiten emplear nuevos tipos de ataques". Y es que, además del avatar, contaremos con la ayuda de los héroes, que serán, ni más ni menos, que unidades mejoradas hasta niveles tan altos, que se han vuelto inmortales. Bueno, no exactamente inmortales, porque tal y como nos comenta Lullo "Un héroe puede morir todas las veces que el jugador considere oportuno, ya que siempre resucitan en la base. El problema es que, a partir del nivel 6, el héroe o el avatar resucita con penalizaciones de tiempo (cinco minutos por nivel) y de recursos. Aunque si alguien destruye nuestra base, y nuestro avatar está muerto, habremos perdido la partida y desapareceremos del mapa. Game Over".

LOS RECURSOS Y LAS BASES

Cada jugador en «Fighting Legends» tendrá su propia base, aunque las bases serán portátiles, lo que significa que en cualquier momento podremos recoger el petate y marcharnos a otro lado.

Como ya hemos comentado antes, habrá recursos pero no será una parte del juego, como en los títulos de estrategia en tiempo real más tradicionales. "Cuando un jugador" prosigue Lullo "levanta una base en un terreno concreto de Exisle, los recursos se empiezan a cosechar automáticamente, sin que el jugador tenga que intervenir en el proceso".

El mundo de Exisle contará con escenarios diversos (en tierra, mar, aire y subsuelo) y 128 zonas distintas, cada una de ellas con sus quest y sus peculiaridades.

Con respecto al clima y los accidentes del terreno, Lullo nos comentó que "se pueden considerar como efectos de ambientación, pero que no influyen directamente en el desarrollo de los combates. Es decir, que luchar desde lo alto de una colina no supondrá una ventaja estratégica significativa".

UN JUEGO ATÍPICO

Sin duda nos encontramos ante un título distinto, que pretende dar un nuevo enfoque al universo de los juegos online en mundos persistentes. La idea de viajar por un mundo fantástico, con la base a cuestas y nuestras dieciséis unidades, además de los héroes, nos parece, a priori, atractiva. Eso sí, todavía habrá que esperar para ver los resultados finales del trabajo de este nueva compañía.

D.D.F./L.E.C.

Freedom Force

«Freedom Force», el nuevo trabajo de la compañía australiana Irrational Games, es un juego de rol táctico repleto acción en el que tu objetivo será formar y liderar la Fuerza de la Libertad (Freedom Force), un equipo de superhéroes capaces de combatir contra los más abominables villanos para impedir que lleven a cabo sus planes, desde el simple robo de un banco hasta la dominación mundial.

Las zonas en las que se desarollarán las misiones no serán demasiado amplias, aunque sí muy detalladas.

Además de los habituales supervillanos humanos, el juego también incluirá otros tipos de enemigos.

Es la hora de las tortas

Aunque los personales de «Freedom Force» son totalmente originales, la idea de usar superhéroes en un juego no lo es. Ha habido juegos de Spiderman, Superman, el Capitán América y algunos más, pero sigue habiendo una demanda evidente de un título realmente bueno basado en los tebeos de superhéroes, una demanda que los chicos de Irrational pretenden cubrir con su juego. Ken Levine, director creativo de Irrational Games y responsable último del proyecto, nos explicó que su objetivo es extraer todos los elementos claves que conforman un buen cómic y convertirlos en un juego, consiguiendo personajes, héroes y villanos, dinámicos y emocionantes, así como misiones con ambientaciones y diálogos que permanezcan fieles al género. Ciertamente ha habido intentos en el pasado para realizar juegos basados en grupos de superhéroes, como por ejemplo los malogrados «Guardians: Agents of Justice» de Microprose, o «Indestructibles» de Bullfrog, algo sobre lo que Levine tiene una clara opinión: "Se habla de ello como de una maldición, sin embargo es cierto que el combate entre superhéroes requiere una simulación extremadamente complicada. ¿Cuál sería la gracia de un juego de superhéroes en el que no pudieras destruir edificios o tener personajes voladores? Este nivel de complejidad demanda una tecnología muy avanzada, pero ahora estamos en disposición de implementar todo este tipo de cosas. No creo que un juego 2D por turnos hubiera podido capturar la esencia de un combate entre superhéroes."

LA VIEJA ESCUELA

Cuando le preguntamos acerca del argumento del juego a Jonathan Chey, product manager, no soltó prenda, mencionando únicamente que girará alrededor de "una misteriosa Energía X que dota de superpoderes a la gente normal". Investigando un poco más descubrimos que al parecer hay una raza de alienígenas que va por el universo haciendo de la suyas, conquistando planetas, destruyendo las razas que les molestan y cosas así. Puesto que se trata del año 1962, una época en la que la humanidad estaba muy preocupada por la posibilidad de ser invadida por hombrecillos verdes, estos alienígenas deciden divertirse un rato consiguiendo que los humanos se destruyan los unos a los otros. Para conseguirlo seleccionan a unos cuantos individuos poco recomendables de y los empapan con la Energía X, una sustancia que da superpoderes a cualquiera que entra en contacto con ella, para que hagan el trabajo sucio. Sin embargo, un alien renegado decide arruinar este plan dándoles la Energía X a terrícolas bondadosos para que luchen por el "bien".

TÁCTICA Y ROL

«Freedom Force» es, en su núcleo, un juego de combates tácticos, y quizá la mejor analogía que se pueda hacer sea con «X-Com», pero en tiempo real. Según sus propios diseñadores, "la parte estratégica del juego viene de decidir qué personajes incluir en tu grupo y cómo desarrollarlos. Lo que tenemos entre manos es bastante similar al sistema de combates con pausas de «Baldur's Gate», pero con algunas mejoras. Aunque en la práctica se utiliza un un sistema de turnos, todo sucede en tiempo real, y no se nota nada a menos que te fijes con mucho cuidado." Cada personaje tendrá una amplia gama de diferentes poderes con los que podrán hacer cosas muy distintas. Estos poderes se repartirán en ocho categorías diferentes: proyectiles, rayos, ataques cuerpo a cuerpo, escudos, defensas pasivas, ataques de área explosivos, ataques mágicos y poderes especiales que no encajan en ninguna de las otras categorías. El jugador podrá controlar también la intensidad del poder en uso, decidiendo cuanto tiempo y energía invertir en cada ataque. "El jugador indicará a su personaje dónde moverse, qué poderes usar y con qué intensidad. Esto es importante porque diferentes poderes utilizan diferentes cantidades de energía. Si un jugador quiere por ejemplo levantar un coche puede intentar hacerlo primero con su fuerza normal y si esto no funciona ir añadiendo energía hasta que lo levante."

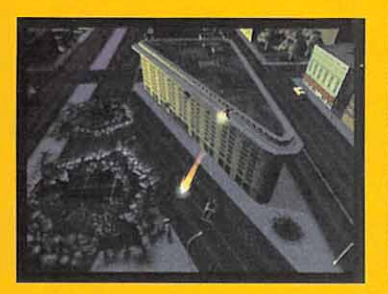
El sistema de juego de «Freedom Force» combinará elementos de muchos géneros diferentes, como estrategia, lucha o rol

MAN-BOT: IT APPEARS THEY ARE TRYING TO DESTROY NEW YORK PIECE BY PIECE.

Una característica que se mantendrá constante a lo largo de todo el jue go será el intento de matenerse fiel a la esencia de los cómics clásicos de superhéroes, tal y como se podrá apreciar en el diseño de los personajes y de los enemigos, en los encuadres de las cámaras o incluso en el tipo de letra usado en los diálogos.

Daños colaterales





Una de las características más llamativas de «Freedom Force» será el elevado nivel de interacción que se podrá alcanzar con los escenarios. El objetivo de los desarrolladores es conseguir escenarios que sean totalmente interactivos y destructibles. Esto implica que cualquier objeto en el escenario (salvo el suelo) podrá ser destruido y que la mayoría de ellos podrán ser cogidos y usados como armas. Así, por ejemplo, podríamos coger una farola y golpear con ella en la cabeza a nuestro enemigo, en el mejor estilo de la factoría Marvel.

La interacción con los NPCs, por el contrario, estará bastante limitada y prácticamente se reducirá a la que se produzca en las secuencias predefinidas.

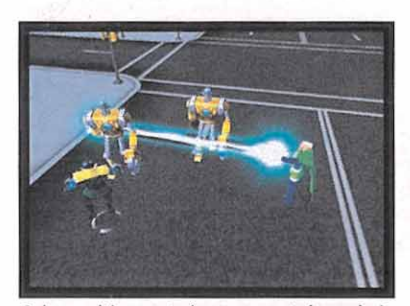
Quizá estamos ante el primer juego que recrea de una forma efectiva los tebeos de superhéroes



Como no podía ser de otra forma, la mayoría de los personajes tendrán la habilidad de volar.



El juego contará con un interfaz bastante sencillo de controlar basado en menús emergentes.



Cada superhéroe contará con un repertorio propio de habilidades especiales, como el ataque de rayos.



Además de los personajes ya creados que se incluirán, el jugador podrá diseñar sus propios superhéroes.

HÉROES Y VILLANOS

Por lo que respecta a los personajes, en «Freedom Force» tendrás que ocupar el papel de uno de entre 14 superhéroes diferentes, aunque podrás controlar hasta otros tres más. Además se incluirá con el juego un editor que permitirá a los usuarios crear sus propios personajes y escenarios. Cada personaje tendrá sus propias habilidades y debilidades, aunque el aspecto de rol del juego permitirá a los jugadores modificar sus estadísticas e incluso desarrollarlas gracias a la experiencia acumulada en las misiones de combate. Esto redundará en un mayor equilibrio en las partidas multijugador así como en el desarrollo de los personajes en las partidas individuales.

Incluso aunque el juego está es un estado de desarrollo bastante avanzado, todavía no están definidos todos los personajes que se incluirán en él. La lista hasta el momento incluye a Minuteman, líder de la Fuerza de la Libertad, y a su joven ayudante Liberty Lad, así como a Eve, la Hormiga, Manbot, Alchemiss y El Diablo (en español en el original). En total habrá unos 70 poderes diferentes a disposición de los personajes, algunos comunes (proyección de energía y habilidades de combate básicas) y otros serán exclusivos de ciertos personajes. La Hormiga, por ejemplo, podrá trepar por las paredes, hacer túneles o llamar a enjambres de insectos para que le ayuden; Eve, por su parte, será extremadamente precisa con sus flechas mágicas. El lado negativo de todo esto es que cada personaje tendrá un talón de Aquiles, ya sea el pánico a un determinado enemigo o debilidad frente a un tipo de ataque. Además, a la hora de progresar con la experiencia cada héroe podrá hacerlo sólo en determinadas direcciones para mantener el espíritu del personaje intacto. Así, por ejemplo, El Diablo nunca podría ganar poderes de control del frío.

ORIGINALIDAD

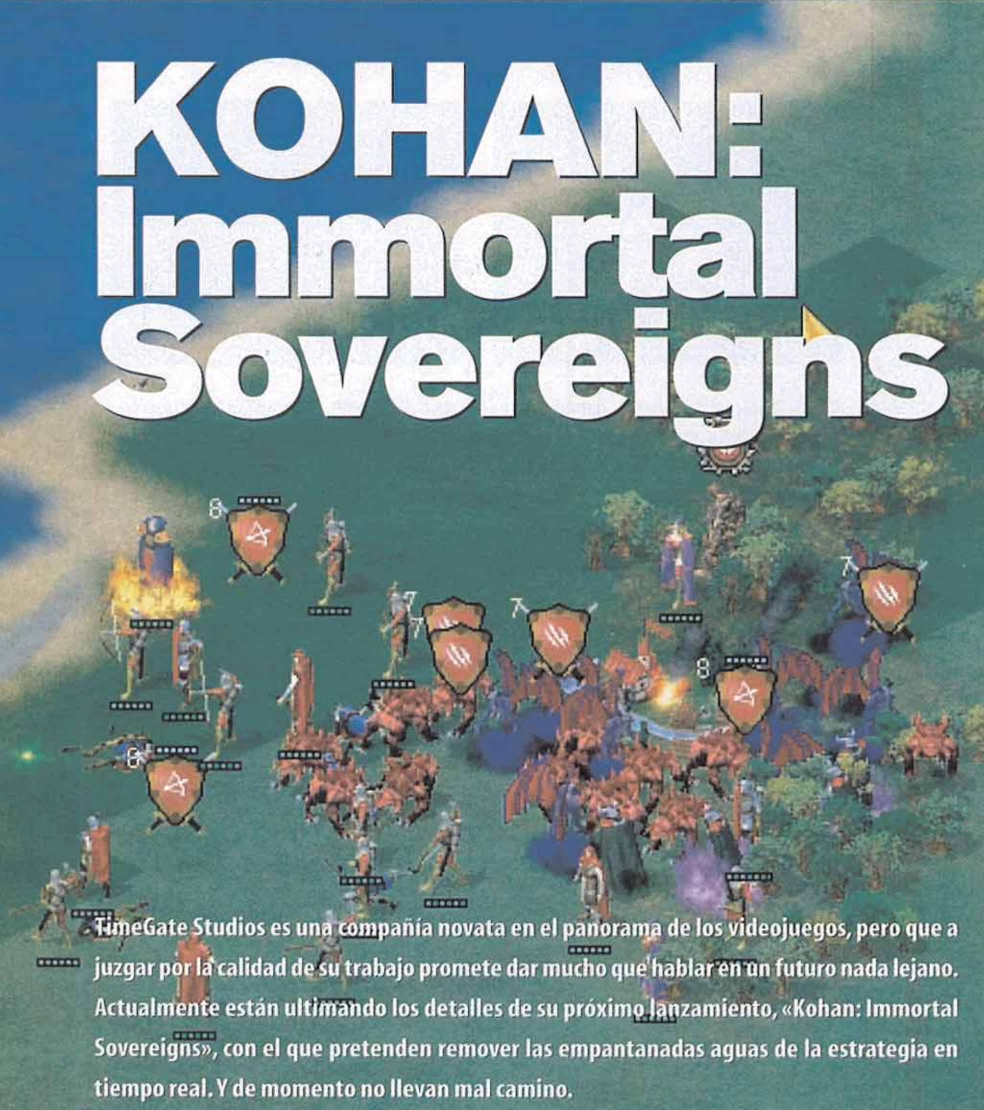
Una de las principales ventajas al usar superhéroes como personajes en un juego de rol es la de incorporar aspectos que no son posibles con los habituales protagonistas de este tipo de juego: magos, elfos, orcos, etc."Hemos preferido evitar los géneros más trillados para hacer algo diferente. Los superhéroes abren nuevas e interesantes posibilidades que no están disponibles en la típica ambientación D&D". Aquí, por nuevas interesantes hay que entender cosas como volar, lanzar enormes objetos y destruir edificios. "Otro asunto en el que estamos muy interesados con este juego son las diferentes personalidades y los dilemas morales que están siempre presentes en los tebeos. Los cómics de superhéroes suelen tener mucha más carga dramática y problemas de relación entre los miembros de un grupo de lo que es habitual en el género fantástico. Cada héroe tiene su propia personalidad, sus relaciones con otros héroes y, además, debe cargar con sus propios problemas."

El juego se desarrollará a base de misiones, de las que probablemente habrá unas 20 en total, en las que tendremos que impedir el atraco de un banco o abortar una invasión alienígena, entre otras muchas cosas. La mayor parte de ellas estarán ambientadas en Nueva York, aunque también habrá otras localizaciones cercanas (bajo la ciudad o en una isla flotante mágica), o incluso viajes temporales.

«Freedom Force» presenta sin duda una extraña mezcla de géneros (estrategia, rol, lucha) que aumenta su originalidad pero hace más difícil definir el público al que va dirigido. En palabras de sus creadores: "El núcleo de nuestra audiencia son todos aquellos a los que les gustan los tebeos de superhéroes, pero cualquiera al que le gusten los juegos de combate táctico o los JDR encontrará en «Freedom Force» una oferta interesante." Una propuesta arriesgada, sin duda, pero en cualquier caso interesante a priori.

D.D.L./J.P.V.

KOHAN: Immortal Sovereigns





TimeGate Studios es una compañía novata en el panorama de los videojuegos, pero que a juzgar por la calidad de su trabajo promete dar mucho que hablar en un futuro nada lejano. Actualmente están ultimando los detalles de su próximo lanzamiento, «Kohan: Immortal Sovereigns», con el que pretenden remover las empantanadas aguas de la estrategia en tiempo real. Y de momento no llevan mal camino.

Por fin, aire fresco

La estrategia en tiempo real sufre el doble problema de ser uno de los géneros más sobreexplotados de los últimos tiempos y, a la vez, uno de los que menos cambios ha experimentando. La mayoría de los juegos de esta clase que últimamente aparecen son, salvo honrosas excepciones, fieles punto por punto a los conceptos básicos del género tal y como se han apuntalado en títulos como «Dune II», «Warcraft» o «C&C», con la única introducción de algunas mejoras estéticas como la tercera dimensión, un argumento interesante o similares. El juego que nos ocupa, «Kohan: Immortal Sovereigns», también compartirá algunos elementos con estos títulos, pero su planteamiento introducirá suficientes elementos originales como para que, aun sabiendo que aún es pronto para juzgar cuál será su nivel de calidad definitivo, sí que merezca la pena estar muy pendientes de su desarrollo.

UN PLANTEAMIENTO CLÁSICO.

Uno de los elementos que «Kohan» comparte con uno de los juegos mencionados, en concreto «Warcraft», es su ambientación, ya que al igual que sucedía con el clásico de Blizzzard, «Kohan» se desarrolla en un mundo fantástico, perteneciente a ese subgénero que se ha dado en denominar "espada y brujería". Su argumento gira alrededor de una misteriosa raza de seres inmortales, los Kohan, que presuntamente se extinguieron hace miles de años a causa de un cataclismo, pero que ahora, muchos siglos después, están volviendo a la vida preguntándose si su desaparición fue en realidad un accidente o si por el contrario fue provocada por algún tipo de fuerza maligna. A partir de aquí se hará inevitable el clásico enfrentamiento entre las fuerzas de la luz y las de la oscuridad, cada una de ellas representadas por varias razas diferentes, como humanos, elfos, enanos o muertos vivientes. Cada raza, por supuesto, poseerá sus propias unidades exclusivas, aunque habrá algunas de ellas



Los tipos de terreno tendrán una gran influencia en el programa, tanto en el movimiento de las unidades como en sus valores de defensa o ataque.



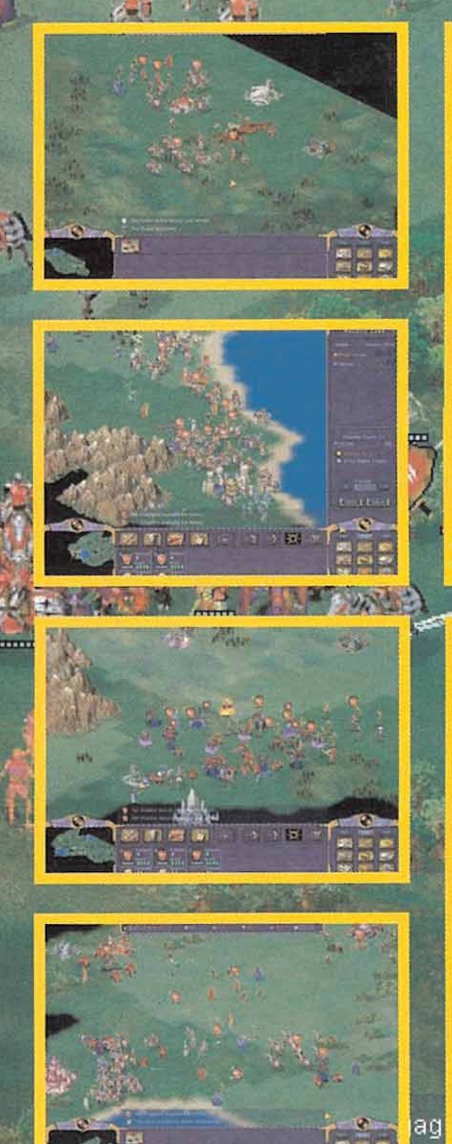
Además de las formaciones predefinidas podremos crear, de manera muy sencilla, nuestras formaciones personalizadas para las batallas.

que serán comunes a todas las facciones. En total el juego incluirá más de ochenta unidades diferentes.

UN SISTEMA INNOVADOR

Las verdaderas aportaciones de «Kohan» al género las encontraremos en su sistema de juego, especialmente en el sistema de combate y de control de unidades, pero también en lo que se refiere a la gestión de recursos. La idea más novedosa de todo el juego es que «Kohan» no se basará en el concepto clásico de unidad individual, sino que utilizará pequeños grupos de unidades denominados compañías. Cada una de estas compañías estará formada por cuatro unidades de primera línea, todas ellas necesariamente iguales, dos unidades de apoyo generalmente más poderosas que pueden ser iguales o no, y un capitán. Aunque cada una de estas unidades combatirá de forma individual, y poseerá sus propias estadísticas de movimiento, defensa o ataque, nosotros sólo podremos dar órdenes a la compañía como conjunto, tanto si es para indicarle el objetivo de un ataque, como para fijar un destino o cambiar su formación. Por otra parte, el límite

El juego sustituye el concepto tradicional de unidad por el de compañías indivisibles de unidades que actuarán en todo momento de manera conjunta



El modo multijugador soportará un número máximo de hasta ocho jugadores en una misma partida.



Aunque el número de unidades pueda llegar a ser alto, el sistema de compañías hará que el jugador no pierda el control de la batalla en ningún momento.



También habrá unidades de tipo héroe con habilidades especiales que podrán ejercer de capitanes de las compañías y proporcionarles ciertos bonos extra, en una de las líneas más clásicas del género.

Gracias a su novedoso planteamiento, «Kohan» podría ser el juego que los aficionados a la verdadera estrategia estaban esperando

en el número de compañías no será demasiado alto, lo que nos obligará a preocuparnos especialmente de que su composición sea la más adecuada para nuestras necesidades. En general esta tendencia a situar los conceptos estratégicos por delante de otros aspectos más arcade, como puedan ser, por ejemplo, la cantidad de unidades construidas o la velocidad de manejo el ratón, tan habituales en otros títulos del género, estará presente en todos los aspectos del juego y es sin duda, una de sus características más prometedoras.

Por lo que se refiere a la gestión de recursos, Kohan utilizará un sistema heredero del empleado en la serie «Heroes of Might & Magic», en el sentido de que para conseguir incrementar los recursos disponibles, en concreto madera, piedra hierro, oro y maná, bastará con conquistar sus correspondientes minas que están repartidas por todo el mapa. Una vez conquistadas, estas minas nos proporcionarán un suministro constante de recursos mientras permanezcan en nuestro poder. Luego, estos bienes nos permitirán pagar la construcción de unidades y estructuras. Dentro de este apartado, un concepto muy original del juego es el de las zonas de suministros. Éstas son las zonas de influencia que hay alrededor de cada ciudad, y que crecen cuando crece la ciudad. Si una compañía se encuentra dentro de una de estas zonas de suministros, sus unidades se recuperarán de sus heridas automáticamente, llegando a reponerse incluso las unidades muertas.

GRÁFICOS CONSERVADORES

A diferencia del sistema de juego, el apartado técnico de «Kohan» no ofrecerá demasiadas sorpresas ni conceptos novedosos. Antes al contrario el juego hará gala de unos gráficos 2D de perspectiva isométrica, en el más clásico estilo del género. La resolución empleada durante el juego será de 1024x768 puntos, lo que garantiza que el nivel de detalle será muy elevado, pero desgraciadamente, el reducido tamaño de las unidades, tal y como podéis comprobar en las imágenes adjuntas, nos hace pensar que la claridad no va a ser uno de los puntos fuertes de «Kohan».

En cualquier caso, parece que combinando elementos clásicos de los juegos de estrategia en tiempo real con otros más propios de los juegos por turnos o incluso de los wargames clásicos de tablero, los chicos de Timegate Studios están consiguiendo crear un título que, después de mucho tiempo, podría aglutinar el interés tanto de los aficionados al tiempo real como del sector más "duro" de la estrategia. Aún es pronto para afirmar si este difícil objetivo se alcanza, pero el camino elegido es sin duda el apropiado así que estaremos muy pendientes de cómo lo llevan a su conclusión y, por supuesto, os mantendremos informados.

J.P.V.





Marcando las distancias

Un elemento que estará presente todo el tiempo en el sistema de juego de «Kohan» es el de las "zonas".

Así, además del concepto de zona de suministros que se menciona en el texto, también tendremos que estar pendientes de las zonas de población, que nos indican el área de influencia de una ciudad dentro de la cual no se puede construir un nuevo asentamiento, o de las zonas de defensa, que nos indican la distancia a la que un enemigo puede pasar de una ciudad sin que se considere que la está atacando.

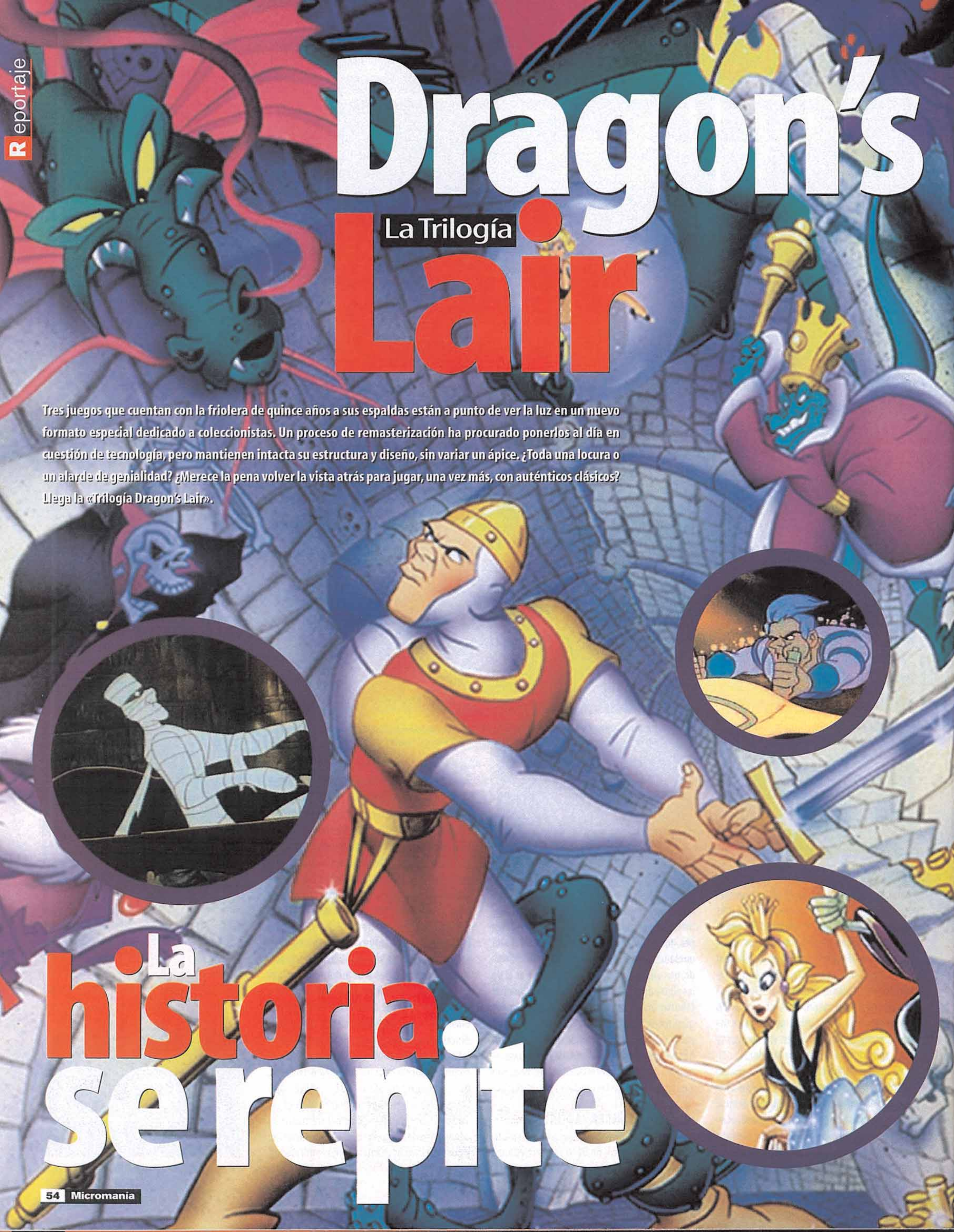
La más importante de todas ellas probablemente sea la zona de conflicto, un área presente alrededor de todas las compañías que, en cierto modo, define su "alcance". Así, el combate entre dos compañías enemigas se producirá si sus zonas de conflicto llegan a solaparse.

Por supuesto, durante el juego dispondremos de opciones que nos permitirán visualizar todas y cada una de estas zonas, cada una en un color diferente para poder distinguirlas con facilidad.



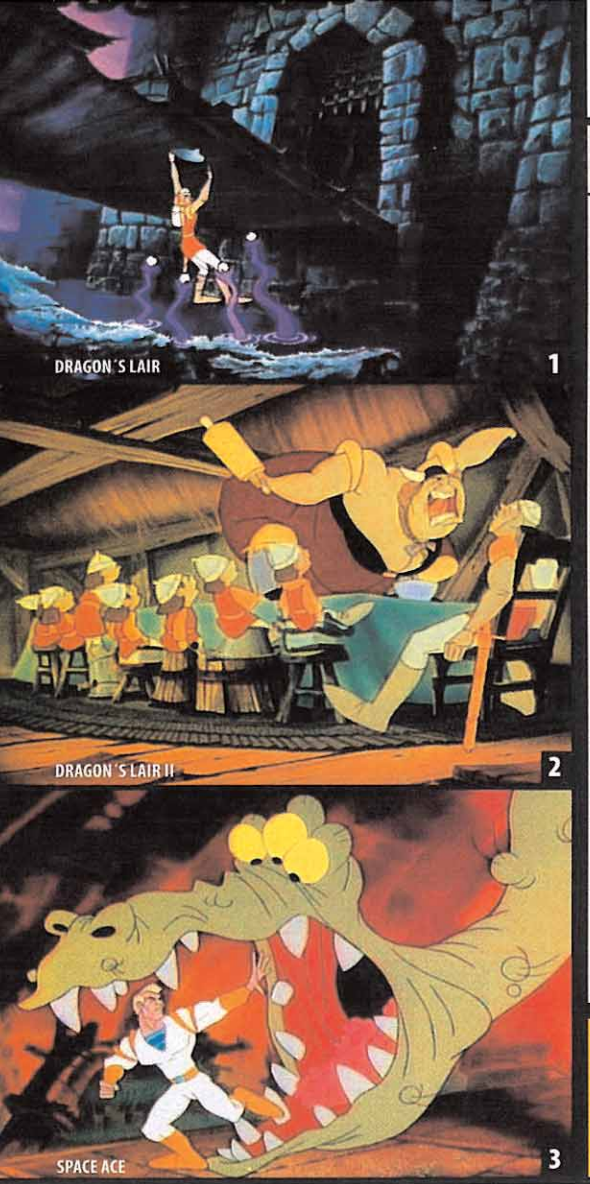
Dragon's Lair

La Trilogía

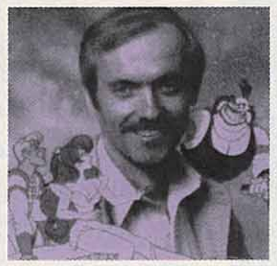


Tres juegos que cuentan con la friolera de quince años a sus espaldas están a punto de ver la luz en un nuevo formato especial dedicado a coleccionistas. Un proceso de remasterización ha procurado ponerlos al día en cuestión de tecnología, pero mantienen intacta su estructura y diseño, sin variar un ápice. ¿Toda una locura o un alarde de genialidad? ¿Merece la pena volver la vista atrás para jugar, una vez más, con auténticos clásicos? Llega la «Trilogía Dragon's Lair».

La historia se repite



¿Quién es Don Bluth?



Cualquiera mínimamente aficionado al cine de animación reconoce en Don Bluth a uno de esos genios del lápiz, heredero de la tradición de Disney, que no sólo conoce a las mil maravillas los secretos mejor guardados de los dibujos animados al estilo tradicional (la animación por ordenador tiene poco más de una década de vida, aunque parezca mentira), sino que está considerado como uno de los mejores profesionales del mundo.

En cierto sentido, Don Bluth es uno de los cada vez más escasos artesanos de la animación. Ha pasado por todas las etapas imaginables en el medio profesional: animador, ilustrador, productor, director, guionista... Y es que hasta 1979, cuando fundó su propio estudio, tuvo tiempo de sobra para demostrar su talento en la Disney, trabajando en títulos como "Robin Hood" o "Los Rescatadores", por dar un par de ejemplos.

Inquieto y creativo, cuando a principios de los 80 los videojuegos eran poco menos que prehistóricos, tuvo una visión de la recién nacida industria como un medio más para hacer de su pasión una fuente de diversión para todo el mundo, llevando la magia de la animación cinematográfica a un campo que estaba por abonar y que, en ese momento, era capaz de ofrecer algo que resultara mínimamente realista. Así, de la asociación con Rick Dyer, un pionero de las máquinas recreativas, surgió en 1983 algo que conmocionó los cimientos del videojuego: la primera película interactiva de la historia. Habia nacido «Dragon's Lair».



1 La primera pantalla de «Dragon's Lair». ¡Qué recuerdos!
2 La vuelta a la acción de Dirk resultó un tanto accidentada.
3 «Space Ace» rizó el rizo de la dificultad y de las fases imposibles.
4 No basta con dar la orden adecuada. Hay que hacerlo en el momento preciso.
5 El espectáculo y la sorpresa continua dominaba la acción de esta nueva entrega.
6 Nuestro héroe no tiene un momento de descanso en «Space Ace».

Cuando menos no se puede negar que resulta curioso plantearse la posibilidad de jugar a un título clásico y simple donde los haya en su planteamiento, algo que no se puede negar, como «Dragon's Lair», en estos días donde todo parece reducirse a nuevos motores 3D, tecnología punta, tarjetas aceleradoras y CPU descomunales.

¿De verdad que va a salir «Dragon's Lair» al mercado? ¿A estas alturas? Pues sí, mire usted. Y no sólo va a salir (que sí, que son quince años, el mismo juego, y todo eso; que no es broma) sino que aparece en perfecto castellano, con los textos también traducidos, y en un pack que engloba «Dragon's Lair I y II» y «Space Ace». Además, se ha adaptado la imagen a formato MPEG, pantalla completa, con sonido estéreo y con nuevos modos de juego... Bueno, pues a grandes rasgos, eso es.

¿Cómo? ¿Qué es «Dragon's Lair»? ¡Cielos!, nos hacemos viejos y no nos damos cuenta que las nuevas generaciones se lo han perdido (si es que a cierta edad, uno ya no es lo que era). Esbocemos el retrato de toda una leyenda en el mundo de las máquinas recreativas. «Dragon's Lair» fue un juego basado en el soporte de Laser Disc que mezclaba imagen de dibujo animado, con la misma calidad que en el cine, con una interacción sencilla pero efectiva, para crear uno de los títulos más sorprendentes de la primera mitad de los años 80.

Dirk, caballero de reluciente armadura con más corazón y tripas que cabeza, intentaba liberar en un alarde quijotesco a una bonita princesa de las garras de un dragón, Singe.

En una época en que todos los juegos eran tan simples como en los primeros ordenadores domésticos, «Dragon's Lair» supuso toda una revolución. Y después vino una segunda parte que, si la memoria no nos falla (a ciertas edades...) no apareció en nuestro país. Y, más tarde, se inauguró una nueva serie, «Space Ace», de parecidas características pero diferente ambientación.

Más o menos estamos en situación, ¿no? Bien, pues el siguiente paso es preguntarnos... ¿Pero de verdad sale «Dragon's Lair» ahora? Y de nuevo, responder a nuestra cada vez más despistada cabeza: sí.

Todo parte de una idea de FX Interactive que, en parte por nostalgia, en parte por gusto personal, y en parte por dar a conocer una obra clásica al gran público, adaptado a una calidad que nunca tuvo en sus adaptaciones para ordenadores, quiso hacer de «Dragon's Lair» un homenaje a una de las épocas doradas del videojuego. Bueno, claro, también está el vender juegos, pero eso ya es algo de lo que nosotros no nos hacemos responsables.

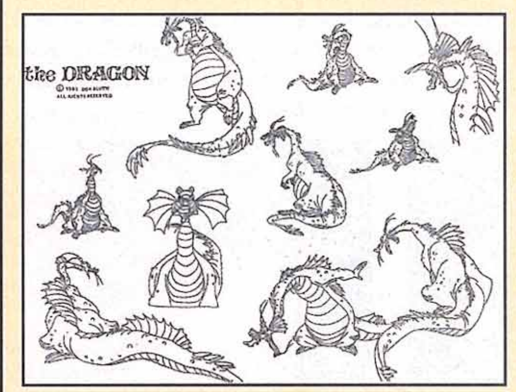
La duda nos asalta sobre si el gran público realmente puede pensar en términos de aceptar un título de hace tanto tiempo, pese a su "lavado de cara", y resistirse a la comparación ►

¡Qué tiempos aquellos!

En la década de los ochenta el videojuego, visto desde la perspectiva actual, casi daba risa. Pero, sí, muchos nos volvíamos locos con aquellos palotes de colores, esos sonidos de chicharra electrónica que tenían las recreativas, esos sprites de tamaño ridículo y, todo hay que decirlo, esa jugabilidad a prueba de bomba. Los cinco duros que nos costaba una partida (cinco duros, sí; lo juramos por lo más sagrado) nos permitían estar unos minutos disfrutando como enanos (lo que éramos, vaya), y quedarnos con la boca abierta ante los "maestros" de la sala, que siempre había alguno, capaces de estar una hora seguida jugando tan ricamente.

Eran los tiempos de «Rally X», «Moon Cresta», «Pac Man», «Asteroids», «Galaxian» y alguna que otra extravagancia, que algunos insensatos osábamos probar, «Ghosts'n'Goblins», «Crazy Climber» o «Battle Zone», por ejemplo. Y, entonces, se produjo el milagro.

Nadie podía esperar semejante maravilla. Dibujos animados reales, grabados en un Laser Disc como soporte, formaban el corazón de algo espectacular llamado «Dragon's Lair». Aquello no era como una película. Era una película. La gente dejaba de jugar a otras máquinas sólo para ver al habilidoso de turno llegar hasta la guarida de Singe y liberar a la princesa Daphne. Aquello era más divertido que gastarse cinco duros. Porque, claro, además es que costaba la friolera de 100 pesetas la partida, y si ya nos dolía gastarnos la tarifa habitual, no estábamos dispuestos a probar esa joyita hasta habernosla aprendido de pe a pa.



No sabíamos quién era Don Bluth, y poco nos importaba, la verdad sea dicha. Lo único que importaba era «Dragon's Lair». ¡Jo, cómo pasa el tiempo!

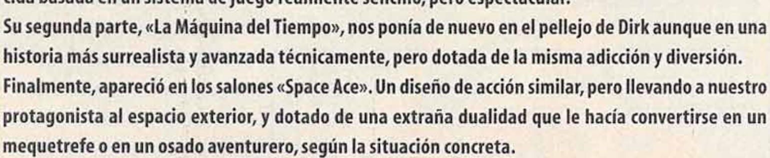

DRAGON´S LAIR PARTE 3

Las curiosidades de Dragon´s Lair

-Toda la animación del juego duraba 22 minutos de forma continua.
-Se produjo todo tipo de "merchandising" (relojes, dardos, prismáticos...) que, hoy día, son auténticos objetos de culto y coleccionismo.
-El procesador de la recreativa era un Z80 (el mismo que montaban ordenadores como el Spectrum, con 8 bit) a 4 MHz. La memoria principal ocupaba la friolera de 2KB de RAM.
-Existe una versión cinematográfica inédita de «Dragon's Lair», cuyo estreno para la pantalla grande no está descartado.

con la tecnología actual del videojuego, y los cada vez más complejos diseños, donde se mezclan géneros, y las horas de juego son una referencia para hacerse con un título.
«Dragon's Lair» mantiene todo el encanto intacto, pero no se puede negar que, por muy buena que pueda ser esta adaptación, el juego es lo que es. Guiar a Dirk por una serie de pantallas con leves indicaciones de dirección y un botón de acción. Sin más.
La pretensión de poner tres títulos clásicos en un solo pack, al alcance de todos los usuarios, se basa también en las características finales del producto. Hoy, cuando el DVD se va extendiendo y el formato MPEG 2 da una calidad de vídeo soberbia, FX se ha inclinado por remasterizar el juego en MPEG 1. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que existe un gran porcentaje de usuarios sin DVD en su PC, y los requisitos de sistema se habrían elevado, de haber sido de aquel modo. ¿Es un acierto? Al menos, es una apuesta, arriesgada pero firme.
Ahora está por ver si es acertada, cuando el mercado decida si echar la vista atrás es bueno a veces, o realmente la tecnología punta es la que manda en el mercado actual.

Los juegos



La trilogía «Dragon's Lair» nos traslada al pasado, en su sentido más nostálgico, para recuperar tres pequeñas joyas de la historia de los videojuegos.
«Dragon's Lair», el original, revolucionó el mundo del arcade ofreciendo una calidad desconocida basada en un sistema de juego realmente sencillo, pero espectacular.
Su segunda parte, «La Máquina del Tiempo», nos ponía de nuevo en el pellejo de Dirk aunque en una historia más surrealista y avanzada técnicamente, pero dotada de la misma adicción y diversión.
Finalmente, apareció en los salones «Space Ace». Un diseño de acción similar, pero llevando a nuestro protagonista al espacio exterior, y dotado de una extraña dualidad que le hacía convertirse en un mequetrefe o en un osado aventurero, según la situación concreta.



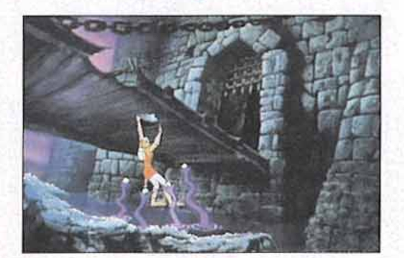


ASÍ SE HA HECHO LA NUEVA VERSIÓN

Crear un nuevo "master" para PC de un juego como «Dragon's Lair» no ha sido tarea de un solo día. Durante los dos años que ha durado el proceso, y en los que se ha trabajado siempre sobre el material original creado para la máquina recreativa, se han tenido que arreglar fotogramas, traducir y localizar el juego y crear una nueva programación para su adaptación a los compatibles. Un trabajo, más que complejo, enormemente laborioso.

Digitalización a pantalla completa

El master original creado para la máquina recreativa es la fuente para reproducir y digitalizar, fotograma a fotograma, los 22 minutos de película. Cada uno es corregido y retocado en sus niveles y color para pasar la imagen a pantalla completa, mejorando la versión del juego que apareció en 1993, y que tan sólo se reproducía a 320x240 puntos.





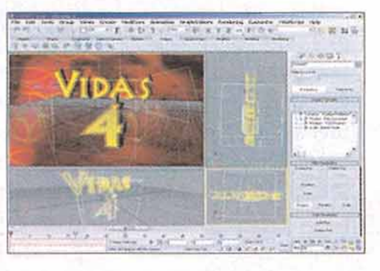


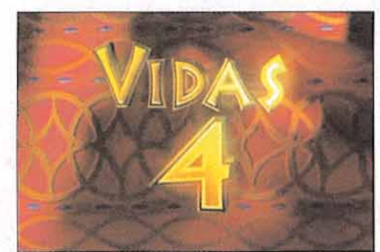
Aunque la calidad no es la del Laser Disc, el resultado obtenido en la restauración del juego para esta nueva edición posee un gran nivel técnico

Creación de cortinillas

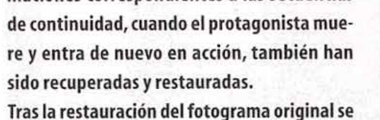
A lo largo del juego, los momentos de interludio (por llamar de algún modo al momento en que Dirk muere y situaciones no interactivas) se ven ilustrados por las "cortinillas", pequeñas animaciones que, como el resto del juego, han sido traducidas al castellano y sobre las que se ha creado una nueva serie de cuadros, sobre «3D Studio Max».





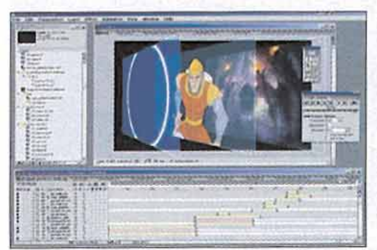


Fundidos



Efectos visuales completamente nuevos, animaciones correspondientes a las secuencias de continuidad, cuando el protagonista muere y entra de nuevo en acción, también han sido recuperadas y restauradas.

Tras la restauración del fotograma original se incorporan diversos planos intermedios, se ajustan en sus niveles de color y se montan a 24 fps. El resultado final es perfecto.



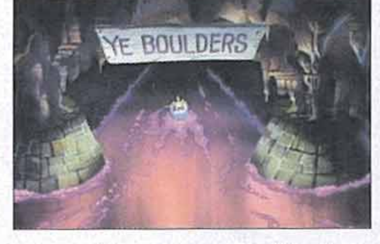


Un nuevo sonido



Los efectos de audio se han vuelto a grabar, así como las voces, en un perfecto castellano, que se mezclan en la banda sonora definitiva en estéreo, para lograr un acabado acorde con el resto de la adaptación.

En "Cristiano"



Los tres juegos que forman la trilogía han sido traducidos y doblados al castellano. Y aunque los momentos de textos en pantalla son escasos, también aquí se ha modificado la versión original. Ajustando mediante procesos de retoque digital de imagen, con aplicaciones al uso como «Photoshop», se crean los nuevos carteles y textos sin que se note una modificación real sobre la animación del juego original.





Más juegos que el original



La incorporación de un nuevo modo de juego guiado, así como la posibilidad de variar la velocidad del juego, amplían la versión original de «Dragon's Lair». Además, se incluye la posibilidad de continuar desde el punto donde el protagonista murió la última vez, y visionar la película completa de todo lo hecho (¡lo que todos queríamos ver en la máquina!)





World War II Online

• Compañía: **PLAYNET** • Disponible: **PC**
• Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**

La Segunda Guerra Mundial ha sido quizás el conflicto que más juegos de ordenador ha inspirado. Ahora, por fin, tras mucho esperar podemos disfrutar del primero de todos ellos cien por cien online: «World War II Online», un simulador con tintes estrátegicos, con el que podremos vivir junto a miles de jugadores toda la crudeza de la guerra.

Vive la tensión de la guerra

Todos nosotros, quien más quién menos, ha visto alguna vez películas basadas en la Segunda Guerra Mundial, como "Patton", "Los doce del Patíbulo" o sin ir mas lejos, "Salvar al Soldado Ryan". En todas ellas se veía plasmada la tensión de una de las mayores confrontaciones que ha conocido el hombre en la historia. Ahora podremos vivirlo en compañía de nuestros amigos en el nuevo juego de Playnet, «World War II Online» o, traducido al español "La Segunda Guerra Mundial Online".
Sin duda nos encontramos ante el juego de guerra definitivo, que incluye todo lo que uno podría esperar: acción, estrategia, táctica, simulación y mucho, mucho realismo. Es como si alguien hubiera cogido «Operation Flashpoint», «Counterstrike» y «Sudden Strike» y hubiese hecho un cóctel perfecto de los tres títulos con lo mejor de cada uno de ellos.

ENTRANDO EN EL FRENTE

Antes de entrar en más detalles tenéis que saber que este juego, como todos sus compañeros masivos online, es de pago y para poder jugar hay que hacer efectivas unas cuotas mensuales. Cuenta con servidores dedicados y es para jugar única y, exclusivamente, por Internet.
Una vez que hemos instalado el juego y descargado los obligados parches tenemos que escoger en qué bando queremos jugar, si el de los aliados o el del eje.
Tras esto se nos abrirá el mapa de la contienda, donde podremos observar dónde se encuentran los frentes y dónde queremos intervenir. Para ello tendremos que seleccionar alguna de las bases militares más cercanas y ver que unidades están disponibles.

Tres serán las ramas en las que nos podremos especializar: ejército del aire, ejército de tierra y marina. Aunque sólo las dos primeras funcionan por ahora.
Una vez seleccionada la base podremos ser desde un simple soldado de infantería, un granadero o un conductor de un camión hasta formar parte de la dotación de un tanque o ser piloto de un spitfire. Las opciones como veis son de lo más variado.

TRABAJO EN EQUIPO

Esta es la clave para poder desenvolverse con soltura en este juego, aquí no vale lo de "yo cojo un tanque y me voy a dar tiros". Los jugadores deben trabajar en equipo y compenetrar sus movimientos. Un ejemplo: En el ataque a un pue-


Los vehículos blindados, además de su tripulación habitual podrán llegar a transportar unidades de infantería.


El realismo de las armas disponibles está muy conseguido, casi nos hace creer que estamos de verdad en mitad de una guerra.

blo, primero mientras desplazamos a las tropas, los tanques y la aviación deberán escoltar bien a los vehículos orugas que transportan a los soldados; de lo contrario de un solo impacto pueden morir muchos hombres, y el ataque puede echarse a perder. Luego, cuando comience el asalto, los tanques concentrarán el fuego enemigo, mientras la infantería avanza para tomar el poblado y la artillería y la aviación dan cobertura de fuego. El enemigo, por su parte, contesta el ataque con dureza y además utiliza su aviación para castigar los convoyes de suministros, vitales para obtener municiones. A la hora de facilitar la comunicación entre las distintas divisiones y unidades militares es posible hacer uso de la radio, para coordinar los movimientos conjuntos. Aquí se hace imprescindible el conocimiento del inglés, alemán y francés, ya que son los idiomas que, junto con el español, se usan en el juego.

Al realizar las misiones con éxito iremos acumulando puntos de rango que nos convertirán en oficiales

REALISMO SIN PAR

Ante todo decir que nos encontramos con un simulador de guerra que recrea a la perfección tanto el manejo de un simple soldado como el pilotaje de aviones cazabombarderos, pasando por tanques, camiones, patrulleras, portaaviones. Esto se ve claramente en el hecho que para manejar un tanque por ejemplo, necesitaremos como mínimo a tres jugadores (siempre dependiendo del modelo), un artillero, un conductor y un comandante, pudiendo cubrir también una ametralladora por ejemplo. Cada uno tiene que cumplir sus funciones a la perfección como parte que son de una ►

Las misiones

En todo juego de guerra que se precie la clave del mismo radica en sus misiones y «World War II Online» no es una excepción, ya que éstas son el eje sobre la que se sustenta toda la dinámica del juego y su razón de ser.

Lo primero que hace un jugador es decidir si quiere unirse a una misión ya creada, o bien, crear él mismo una misión. Si escogemos la última opción deberemos tener el suficiente rango para ello, ya que un simple soldado no tiene la capacidad de mando que puede tener un general, por ejemplo.

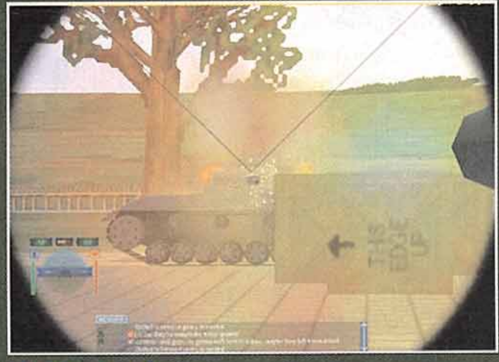
Hay que decir que la creación y preparación de una misión no es coser ni cantar, ya que requiere de tiempo y de un número mínimo de tropas, por lo que normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo y preparar ataques conjuntos. Otro factor decisivo es el objetivo de la misión, ya que no todos tienen la misma prioridad o importancia.

Una vez que la misión esté en marcha los jugadores del bando deberán cumplir sus objetivos para poder recibir así puntos de rango con los que poder ascender de categoría.

A continuación os describimos los cuatro tipos básicos de misiones disponibles en el juego:

ATACAR UN PUNTO

El objetivo es dañar o destruir una objetivo específico enemigo. El objetivo puede ser fácilmente una base enemiga, una industria, un puente o similares. La misión se finaliza con éxito cuando los jugadores logran dañar el objetivo con un arma lo suficientemente potente, es decir; un jugador con un rifle no será capaz de destruirlo, mientras que un tanque sí que podría. Cuanto más daño se haga al objetivo más puntos se reciben y si finalmente es destruido se recibe una bonificación especial.



ATAQUE DE ZONA

El objetivo del jugador al aceptar esta misión es el de dañar o destruir cualquier unidad enemiga o edificio situado dentro de la zona. Normalmente, en el centro del área suele encontrarse un recurso enemigo vital.

DEFENDER UN PUNTO

En este tipo de misiones hay que defender un recurso específico. Para vencer en este tipo de batallas el jugador deberá dañar a todas las unidades enemigas que pueda. Dando más puntos los vehículos y soldados muertos a poca distancia del punto a defender que los muertos a más distancia.

DEFENSA DE ZONA

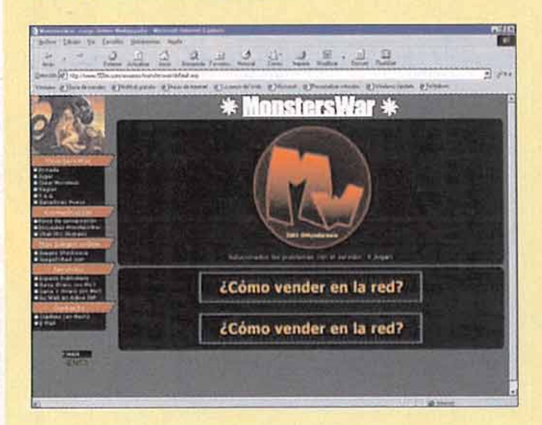
Esta misión es similar a la de "Defender un punto" pero con la diferencia de que aquí hay que proteger toda una gran zona. El objetivo del jugador es dañar y destruir al máximo de unidades enemigas atacantes. Siempre procurando, eso sí, impedir que los enemigos destruyan cualquier recurso vital de nuestro ejército que se encuentre en la zona.

Juego online **gratuito**

Me encanta vuestra revista, llevo mucho tiempo comprándola, y esta sección me ha servido bastante para pasar las horas muertas delante de la pantalla. Ahora soy yo quien os da la dirección de un juego muy bueno. Se llama MonstersWar y se llega desde aquí: http://www.550m.com/usuarios/monsterswar/default.asp
Una cosa mas, la guía que estáis haciendo sobre los personajes de «Baldur's Gate 2» es muy buena, aunque sería más útil si dijeseis dónde se encuentran los objetos más preciados, los mejores grupos, descripción detallada de los NPJ's, etc.
Un saludo.

Héctor

Hola, Héctor, le hemos echado un vistazo al juego que nos comentas y parece bastante atractivo. Pero el fallo que le hemos encontrado, es que en el momento de hacer la Zona Online no era posible crear nuevas cuentas para jugar, ya que todos los servidores estaban completos. Animamos a los administradores a que amplíen su servicio. Con respecto a la guía de personajes de «Baldur's Gate 2», estudiaremos tu propuesta.



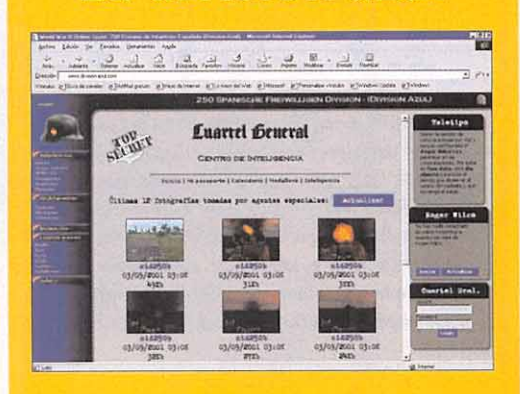
Mod Operation **Flashpoint**

Hola, Micromanía:
Me gustaría saber si podíais poner un anuncio en la Zona Online sobre un proyecto que estamos llevando a cabo unos cuantos españoles basado en la creación de un mod para el juego «Operation Flashpoint» llamado "Crisis en Kosovo". Se necesitan personas para colaborar en su creación, así como:
Modeladores 3D.
Animadores.
Historiadores.
Artistas de 2D.
Programadores.
Mapeadores.
Creadores de bandas sonoras.
Especialistas en sonido.
Creadores de misiones.
Yo sólo soy uno de los especialistas en sonido, el verdadero líder es Capiflash.
Me encantaría que os pusieseis en contacto con nosotros. Líder Webmaster: Capiflash@iespana.es
http://www.iespana.es/CrisisKosovo/

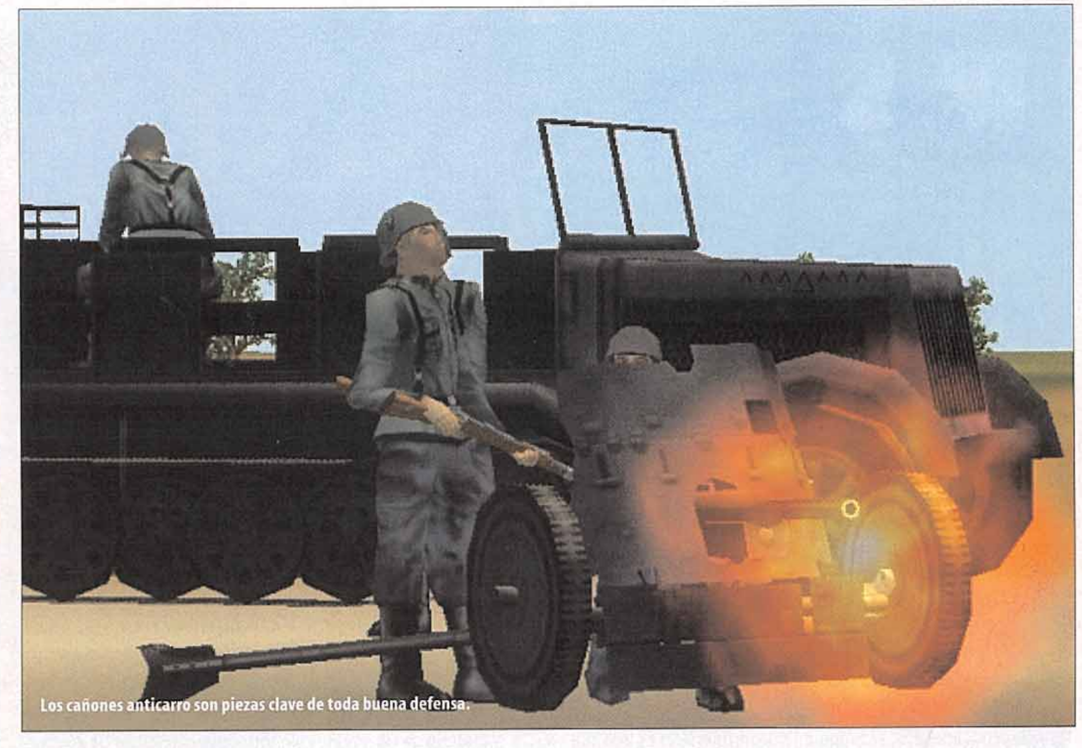
NöMäX

Desde la Zona Online queremos animar a todos aquellos que quieran colaborar en este proyecto tan prometedor. Esperamos poder ver pronto los frutos del trabajo de este equipo recién creado y que todos podamos disfrutar del primer mod en español para «Operation Flashpoint». ¡Ánimo!

La división azul



No podíamos terminar este reportaje sin decir nada sobre esta página de Internet española, desde la que se coordinan todos los movimientos de tropas españolas en el frente. En ella además de encontrar toda la información posible del juego, encontramos numerosas herramientas de coordinación para usar mientras jugamos.
Cuentan con un centro de espionaje, que se basa en un programa cliente que se encarga de enviar automáticamente las fotos capturadas durante el juego al servidor de la página. De esta forma los comandantes pueden saber en todo momento lo que hacen los soldados que se encuentran bajo sus órdenes de una forma eficaz y rápida. También cuentan con un servidor de Rogerwilco para poder hablar por voz con el resto de unidades.
Por todo ello, esta página se ha convertido en la base de operaciones de los jugadores españoles y en la mejor herramienta para organizar los ataques conjuntos.


Los cañones anticarro son piezas clave de toda buena defensa.

sola unidad y sobre todo seguir las órdenes del jefe de la división a la que pertenezcan.
Y no sólo se queda ahí el realismo, sino que se ha sabido plasmar perfectamente hasta el último de los detalles. Por ejemplo: Nos encontramos con un soldado y decidimos ir con él camino adelante hacia el frente. De repente oímos el zumbido familiar de los spitfires aliados. Nos agachamos rezando para que el piloto enemigo no nos haya localizado, pero hoy no es nuestro día de suerte. El aviador nos localiza y vira en maniobra de ataque. Empezamos a correr desesperados mientras el avión comienza a disparar con sus ametralladoras, las balas impactan en el camino levantando tierra, mientras sus trazas pasan por delante nuestra. Hasta que finalmente una de esas balas nos alcanza. Por si fuera poco, todo está perfectamente recreado, cuando nos acerquemos a una batería antiaérea podremos ver perfectamente sus cañones y cómo dispara sus proyectiles.

Los jugadores deben trabajar en equipo y coordinar sus movimientos para conseguir el éxito

ASCENDIENDO DE RANGO

Ahora bien, ¿qué pasa cuando tu personaje muere? La respuesta es nada, simplemente desapareces. «World War II Online» a diferencia de otros juegos como «Everquest» o «Anarchy Online» no está basado en niveles, sino que nosotros al realizar las misiones con éxito iremos acumulando puntos de rango, y con estos puntos, al llegar a cierto número, podremos ascender de categoría. Cuanto mayor rango tengamos, más opciones se nos abrirán y más cosas podremos hacer. Si llegamos a rangos altos podremos incluso decidir el curso de la guerra, especificando nosotros mismos qué misiones se realizarán, cómo se harán y en qué momento. Un buen general deberá saber siempre cómo está la situación del combate y podrá dar órdenes en mitad de los enfrentamientos. Órdenes que deberán seguir los demás jugadores para poder cumplir con éxito con sus objetivos.

LA GUERRA EN ESPAÑA

España suele quedar olvidada del organigrama de distribución de la mayoría de estos juegos, y «World War II Online» no es una excepción. A la hora de escribir este reportaje el juego seguía sin ser distribuido en nuestro país, aunque, claro está, es posible comprarlo en el extranjero o a través de internet. Si sois amantes de los juegos de guerra, de la simulación militar y de la acción mas realista no podéis permitiros el lujo de no probar este título que sin duda representará un antes y un después en el género. La guerra ha empezado y tal vez puedas llegar a cambiar su curso.

Almogaver


¿Nos encontramos en mitad de la campiña francesa o dentro de un juego?


Los efectos especiales de las armas y las explosiones durante el combate son de gran espectacularidad.

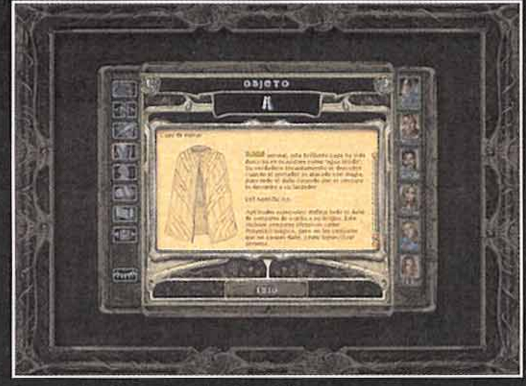
Los vehículos cuentan con distintas zonas de daño, por lo que habrá que saber previamente cuáles son los puntos vulnerables de cada vehículo.


Todos los vehículos que intervinieron en la Segunda Guerra Mundial han sido fielmente recreados.

Objetos Baldur's Gate II

En todo juego de rol que se precie, lo que realmente diferencia una compañía de otra, unos personajes de otros, es la cantidad y calidad de los objetos mágicos incluidos. «Baldur´s Gate» no es un caso distinto, y por eso este mes vamos a tratar de describirte todos aquellos objetos que consideramos imprescindibles o simplemente útiles para acabar el juego y aumentar su capacidad de diversión.


Sin duda alguna, el mejor bastón para mago que se puede encontrar.


Para muchos, éste es el mejor objeto del juego.

Hablaremos, en esta última entrega dedicada a «Baldur´s Gate II» tanto de objetos más o menos comunes, como de aquellos difíciles de encontrar, y de los objetos legendarios, que requerirán ser reforjados para poder utilizarse. Hay que tener en cuenta que algunos, sobre todo armas, armaduras, cascos y escudos, no pueden ser utilizados por todas las clases.

ARMAS

·Espada de Plata +3: Existe un 25% de posibilidades de que con cada golpe el objetivo deba realizar un tiro de salvación contra muerte mágica (con una penalización de +2) o morir instantáneamente.
·Espada Diastro: +2, +4 contra criaturas malignas, una vez al día, Rayo Solar: 3D6 de Daño con posibilidad de quedar cegado (tiro de salvación), además contra muertos vivientes 1D6 de daño extra por nivel del portador con la posibilidad de, si fallan el tiro de salvación, morir instantáneamente.
·Espada Filo de Rosas +3: Carisma +2
·Espada Belm +2: Proporciona un ataque extra por asalto.
·Espada Feroz +4.
·Maza Aplastacráneos +3: daño +2 adicional a criaturas humanoides
·Maza +1 de Disrupción: bono de +4 de daño a muertos vivientes que deben realizar un tiro de salvación contra Muerte (con un penalizador de –4) o prepararse para morir instantáneamente.
·Bastón de los Hechiceros: bonos de +2 a la Clase de Armadura, Tiros de Salvación. Proporciona Invisibilidad, Inmunidad a Hechizar y Protección contra el mal. Además Bola de Fuego/Rayo Relampagueante 3 veces al día. Absorbe hasta 30 niveles de conjuros una vez al dí. Cada golpe produce un Disipar magia y se considera un arma +5 a todos los efectos en cualquier situación.
·Bastón +1 de Curar: Cura 3D6+3 puntos de golpe, Enfermedad y Veneno. Bono +2 a la clase de armadura.
·Hacha +2 de Hangard: Hacha arrojadiza que regresa a la mano tras atacar
·Honda +2 Buscadora: Añade el bono de fuerza del personaje al daño realizado.
·Honda +4 de Arborin: Estampido Sónico 1 vez al día.
·Honda +3 Daño de Dragón de Aria.
·Arco Corto +2.

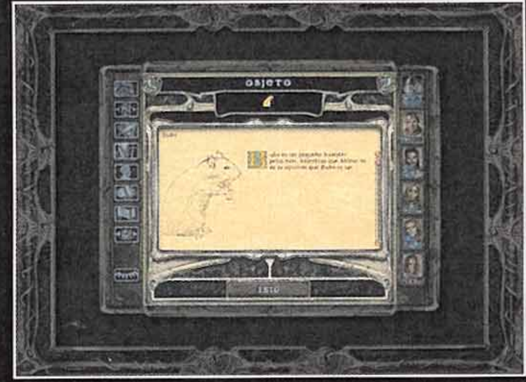
ESCUDOS, ARMADURAS, BRAZALETES Y CASCOS

·Armadura +3 del Ciervo: Clase de Armadura:-2
·Coraza +2 de Delver: Clase de Armadura:1
·Mallas +4 de Hojacantora: Clase de Armadura: 1
·Cota de Escamas de Dragón Rojo: Clase de Armadura: –1 y Bono de +50% a Resistencia al Fuego
·Mallas Carmesíes +5: Clase de Armadura:0
·Escudo +2 de Escamas de Dragón: Bono de +25% al Fuego, Frío y Electricidad.
·Escudo +2 de Armonía: Proporciona inmunidad a Confusión, Dominación e Inmovilizar Persona.
·Escudo Bendición Salvadora +3.
·Guanteletes de Especialización: Bono +1 al Ghaco, +2 al daño
·Guantes de Sanar: Cura hasta 10 puntos de daño y cualquier veneno una vez al día.
·Guanteletes de (tipo): Cambia a 18 esa característica.
·Brazaletes de defensa CA3: Sitúa en 3 la clase de armadura del personaje.
·Brazaletes de (tipo): +2 al Ghaco sólo contra ese tipo de arma.
·Casco de Defensa: Bono +1 a los Tiros de Salvación, bono de +20% al Fuego, Frío y Electricidad.
·Yelmo Balduriano: Bono +1 a la clase de armadura, Tiros de Salvación y Ghaco. Suma +5 puntos de vida.
·Yelmo de Gloria: Bono +1 a la Clase de Armadura y al Carisma del personaje que lo lleve.
·Casco de Protección contra hechizos: Inmuniza contra encantamiento.

TÚNICAS, CINTURONES, BOTAS, ANILLOS Y AMULETOS

·Capa de Espejo: Refleja todo el daño de conjuros de vuelta a su origen.
·Manto de No Detección: Su usuario no puede ser detectado por medios mágicos.
·Manto del Escudo: Bono a la clase de armadura: +5 contra proyectiles, +1 contra el resto de armas.
·Túnica de Viajero: Bono +1 contra proyectiles y a los Tiros de Salvación.
·Manto de Protección +2: Bono de +2 a la clase de armadura y a los tiros de Salvación.
·Botas de Velocidad: Aumenta muchísimo la velocidad de su propietario.
·Botas de Eterealidad: Su portador se vuelve etéreo 30 segundos al día, no obstante puede atacar en ese tiempo.
·Fajín de (tipo): Bono +3 contra ese tipo de arma.
·Tahalí de Fuerza de Gigante (Tipo): Dependiendo del tipo de Gigante, aumenta la Fuerza de su usuario, desde 18 hasta 21.
·Tahalí de (tipo): Cambia a 18 esa característica durante 8 horas al día.
·Amuleto de Resistencia (tipo): Oscilan entre un bono de +5% y +15% de Resistencia.
·Amuleto de Guarda contra (tipo): Proporciona un bono de +2 a las tiradas de salvación del tipo dado.
·Amuleto de Salvaguardia contra Veneno/Enfermedad: Inmunidad al tipo dado y cura ese tipo de dolencia 1 vez al día.
·Amuleto de Poder: Resistencia mágica +5%, Reduce en 1 la velocidad de los conjuros y proporciona inmunidad a la pérdida de niveles de experiencia.
·Anillo de Regeneración: El portador regenera 1 punto de golpe cada 6 segundos.


Con esta bolsa podremos llegar a transportar un buen número de objetos sin que ocupen apenas espacio.


La mascota de Minsc, uno de los personajes secundarios más curiosos del mundo de «Baldur´s Gate». Imprescindible.

·Anillo de Controlar (tipo): Bono de +1 a la Clase de Armadura y Hechiza un elemental del tipo dado.
·Anillo de Acción Libre: El portador es inmune contra cualquier cosa que afecte al movimiento.
·Anillo de Protección +2: Bono de +2 a la Clase de Armadura y Tiros de Salvación.
·Anillo de Resistencia al (tipo): Proporciona un bono de 40% al tipo dado.
·Anillo de Influencia en (tipo): Fija el Carisma en 18 y 1 vez al día el uso de Hechizar (tipo)
·Anillo de Brujería: Proporciona un conjuro extra de quinto, sexto y séptimo nivel.

MISCELÁNEA

·Cuerno Detonante: 1 vez al día 2D10 de daño y aturdimiento por sonido.
·Libro de Conjuros Infinitos: Proporciona Invisibilidad Ilimitada hasta que el portador ataque.
·Bolsa de Contención: Espacio casi ilimitado para el almacenamiento de objetos en su interior.
·Bolsa de Gemas: Bolsa especialmente preparada para llevar gemas en su interior.
·Piedra Ioun Verde Pálido: Bono de +10% a los puntos de vida y de +1 al Ghaco.
·Estuche para Pergaminos: Estuche de gran capacidad para el almacenamiento de pergaminos.
·Bubú: Hámster "propiedad" de Minsk.

OBJETOS LEGENDARIOS

Estos objetos están repartidos en trozos por todo el mapa del juego, para poderlos forjar deberemos acudir al herrero Cromwell que por 5 000 monedas y 2 días de trabajo los re-forjará para ti. Son seis en total (más otros 4 que no se pueden forjar con Cromwell), pero para no estropear el juego no desvelaremos lo que hacen todos ellos, sólo pondremos una pequeña muestra:

·Espada La Igualadora +3: Dependiendo del alineamiento de nuestra víctima, puede tener hasta un bono +6 al daño. Además proporciona inmunidad a Hechizar y a Confusión. Muchos de estos objetos utilizan otros objetos en su forja (algunos de ellos han sido explicados al principio del artículo).

CONSEJOS

Desde nuestro punto de vista, estos son los objetos que debería llevar tu personaje principal si quiere convertirse en, casi, imbatible:
·Capa de Espejo: Absolutamente imprescindible contra Contempladores, Magos y criaturas arcanas en general.
·Botas de Velocidad: Tanto para huir como para atacar, su valor es incalculable.
·Anillo de Regeneración: 1 punto de vida curado cada 6 segundos es utilísimo, además se puede pasar de personaje en personaje para tener a todos curados.
·Bolsa de Contención: Su casi ilimitada capacidad para llevar objetos en su interior nos vendrá muy bien para guardar todo aquello que no usemos.
·Bolsa de Gemas: Para llevar muchas sin que nos ocupen espacio y poderlas vender mas tarde.
·Estuche de Pergaminos: Para poder llevar gran cantidad de pergaminos muy cómodamente.
Respecto a las armas, armaduras, cascos y demás depende mucho del tipo de personaje que llevemos y, sobre todo, de nuestro gusto personal. Aparte de esto, en principio todas las armas que proporcionan la posibilidad de destruir al enemigo instantáneamente son muy útiles contra enemigos difíciles de batir. Basta con poner a ese personaje a pelear contra el enemigo, al resto de la compañía curándolo y esperar que la criatura falle su tiro de salvación. Ah, y por supuesto, no podemos olvidarnos de Bubú, la mascota de Minsk. Una partida sin él no es lo mismo.

C.N.N.


Gracias a este útil objeto podremos tener bien ordenados todos nuestros pergaminos para su consulta rápida.


Su bono al carisma nos hará ser vistos con "otros ojos" por los personajes que nos vayamos encontrando en el juego.

Expansión **Asheron's Call**

Hola Almogaver, soy un jugador de «Asheron's Call» y hace poco me he enterado de la expansión que va a salir de este juego. Me gustaría saber si va a salir en España y si podríais comentar qué novedades va a traer con respecto del juego original. Saludos

Irkias

Hola, Irkias, sobre la expansión de «Asheron's Call» decirte que en principio no será distribuida en España, al igual que pasó con el juego original. Para conseguirla tendrás que comprarla de importación. Sobre las novedades que aporta destaca un nuevo mundo, con nuevas tierras, monstruos y mazmorras. Pero la novedad que más resalta es la posibilidad de comprar casas y habitar en ellas. Aunque sólo se podrán situar en el continente de Dereth, no en las nuevas tierras. Cada jugador puede, a partir de ahora, tener una casa propia donde guardar cosas y cuya decoración puede organizar a su gusto. También se van a implementar nuevas texturas y ambientes para el juego.

Juego masivo online **espacial**



Saludos, Micromanía, me llamo Luis y me gustaría saber si existe o si va a salir algún juego masivo online tipo «Everquest» o «Ultima Online», pero de naves espaciales. Lo digo porque un amigo mío me comentó algo de que había visto una cosa parecida por Internet, pero no he sabido encontrarlo. Muchas gracias.

Luis

Hola Luis, tras investigar un poco sobre lo que nos has dicho, hemos encontrado la respuesta a tu pregunta. Existe un juego en preparación que reúne estas características. Se trata de «Eve Online». Un juego masivo online basado en el espacio, donde los jugadores controlarán naves espaciales. Pudiéndose dedicar al pirateo, combate, investigación o comercio espaciales. Para saber más de él puedes visitar www.eve-online.com.



Masacre en las facciones

En «Ultima Online» cada vez son más frecuentes las batallas entre las diversas facciones de Sosaria, y cada vez más cruentas y sanguinarias. Un buen ejemplo de esto: Es la imagen que os mostramos, tomada por un valiente reportero de guerra dentro del bastión de uno de los grupos enfrentados, justo en el momento en que estaba siendo asaltada por fuerzas enemigas, superiores en número. Un ataque terrible, sin duda, que pone los pelos de punta.



Operaciones oscuras



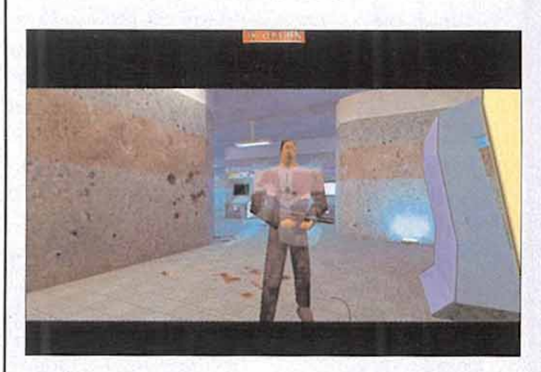
Como todos sabemos, la muerte en Norrath, es algo más que habitual. ¿Quién no habrá muerto incontables veces a lo largo de sus aventuras? Pero el problema se produce cuando se sufre una herida tan profunda que nuestro cuerpo queda destrozado en parte. Esto es lo que le paso a Alish, un caballero oscuro de renombre, que para evitar convertirse en un tullido de por vida decidió realizarse una operación de transplante... Como los donantes escaseaban por «Everquest», tuvo que echar mano de su esclavo. El resultado ya lo podéis ver en la imagen. Simplemente escalofriante.

Matadragones españoles



Es un orgullo poder decir que los españoles nos estamos haciendo un hueco cada vez más grande en los juegos masivos online. Prueba de ello es la hazaña realizada por un gran contingente de aventureros españoles en Norrath. Estos jugadores lograron tras un ataque decidido y bien organizado acabar con la vida de uno de los dragones de fuego de más renombre de todo Norrath: Zordakalicus Ragefire.

Publicidad en los mods



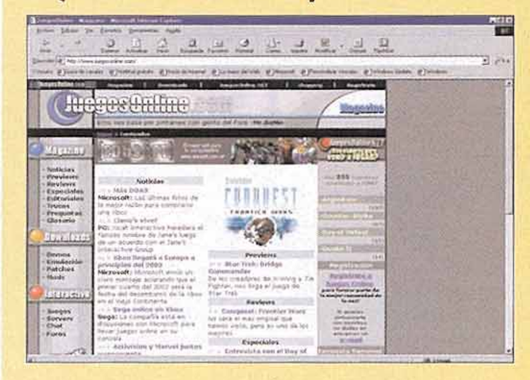
Cada día que pasa nos sorprendemos más y más con las curiosidades que encontramos en las diferentes modificaciones existentes para «Half-Life». Este mes lo ha tocado a «The Opera», un mod basado en las famosas películas de John Woo y en el que podremos encontrar como quien no quiere la cosa publicidad de ADIDAS en las camisetas de los skins de algunos personajes. ¿Mera coincidencia?

Seguridad en Omni-Tex

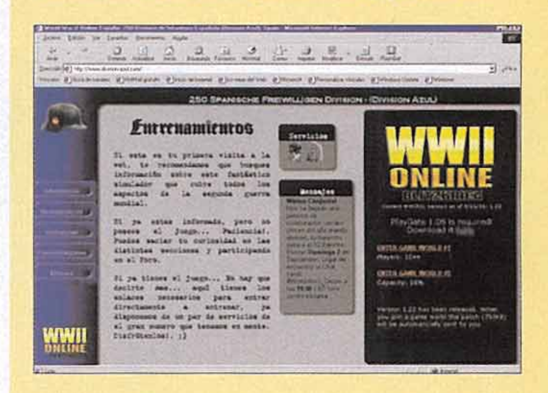
Todos sabemos que en Rubi-Ka existe una guerra no declarada entre la corporación y los clanes rebeldes. Una guerra en la que los rebeldes usan tácticas de guerrilla y terrorismo para hacer frente a la maquinaria bélica de Omni-Tek. Por ello, tras varios atentados en Omni-1 la mayoría de políticos y ejecutivos importantes de la ciudad se han agenciado un robot de batalla para su protección personal. Seguro que así ahuyentarán a cualquier rebelde que quiera asesinarlos... o quizás no.



LA WEB del mes



Este mes os proponemos dos páginas españolas que están destacando sobremanera en la red. La primera es el portal español de www. juegosonline.com donde podremos encontrar noticias actualizadas del mundo de los videojuegos, reportajes y además, podremos jugar a varios juegos online como «Counterstrike» o «Day of Defeat».
La segunda página del mes es la de la 250 División Azul (www.division-azul.com) que versa sobre el juego de este mes en la Zona Online: «World War II Online». Sin duda, la mejor página en español sobre este juego. Con noticias diarias y preparación de eventos. Además de poder entrar directamente a jugar desde allí.



Tu lista

En el ranking del mes de Octubre contamos con algunos cambios. Para empezar, la entrada en la lista de «World War II Online» que, aunque aún no se distribuya en nuestro país ya cuenta con bastantes seguidores. Y finalmente, destaca la salida este mes de «Unreal Tourneament», que deja paso a los juegos masivos persistentes online, que son los que más gustan a los seguidores de la Zona Online.



- ■ 1- Ultima Online
- ■ 2- Everquest
- ■ 3- Diablo 2
- ■ 4- Counterstrike
- ■ 5- Quake 3
- ▲ 6- Anarchy Online
- ▲ 7- World War II Online

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

THRONE 魔 OF DARKNESS™

7 Samurais contra el Mal







Dirige a 7 personajes distintos, cada uno de ellos con habilidades propias, en diez mundos inmensos inspirados en la mitología japonesa.

Juego de rol de fácil manejo y gran dinamismo. IA innovadora y más de 30 órdenes para luchar contra más de 20 clases distintas de criaturas.

Sistema multijugador original, que permite hasta 35 jugadores on-line simultáneamente.



CLICK entertainment



www.sierra.com

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L.
Ntra. Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid
Tel.: 91 735 55 02 Fax: 91 735 27 30



PC
CD-ROM

COMMANDOS 2

Men of courage

Por fin están aquí nuestros héroes de guerra preferidos. La segunda parte del mejor simulador táctico de combate e infiltración desembarca tras casi tres años de desarrollo en los que Pyro ha creado una superproducción sin precedentes en el software nacional. Nuevos personajes, gráficos colosales, motor 3D en interiores, animaciones perfectas e inteligencia artificial de alerta máxima. Y todo para conseguir una libertad de acción extraordinaria y espectacular que viene envuelta en una atmósfera cinematográfica de lujo.

Universo bélico

Compañía: **PYRO STUDIOS / EIDOS**
Disponible: **PC**
En preparación: **PS2**
V. Comentada: **PC**
Género: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**

- **CPU:** Pentium II 266 MHz
- **RAM:** 64 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB)
- **Multijugador:** Sí

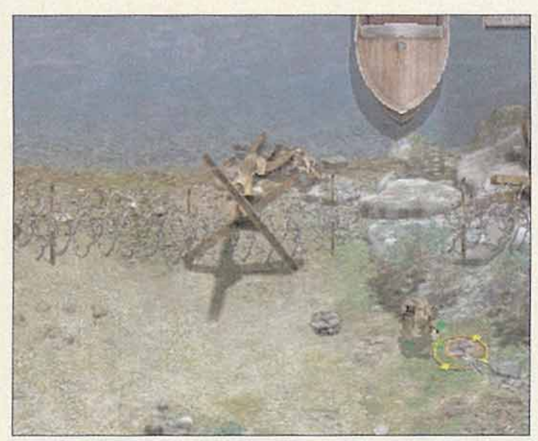


Siempre nos gusta situar a nuestros lectores en antecedentes, pero en esta ocasión parece una pérdida de tiempo, seguro que la mayoría sois auténticos expertos en sobrevivir tras las líneas enemigas y en cumplir con el deber, pues el original y la expansión de «Commandos» se convirtieron en superventas a nivel mundial por méritos propios, con la adicción por bandera. Por si algún despistado ha permanecido ajeno al fenómeno «Commandos», explicaremos rápidamente que se trata de un juego de acción y estrategia en el que controlamos a comandos profesionales en misiones de infiltración, sabotaje, rescate y espionaje.

MOTOR GRAFICO 2D-3D

La novedad más sobresaliente de «Commandos 2. Men of Courage» es la generación 3D de los gráficos. Si en el juego original los escenarios interiores brillaban por su ausencia, en «Commandos 2» casi le roban el protagonismo a los exteriores, porque además de ser inmensamente extensos y de resultar fundamentales para un desarrollo más agobiante y adictivo, se generan en 3D, es decir, es posible girar la cámara en tiempo real y efectuar un zoom fijado en tres posiciones. Aunque en los escenarios exteriores se mantiene la perspectiva isométrica con zoom variable en tiempo real, disponemos de cuatro cámaras laterales para sortear las zonas ocultas y ver a los comandos desde el mejor encuadre posible. Por encima de su vistosidad y de la necesidad de adaptarse a estos tiempos del 3D, este magnífico motor gráfico de «Commandos 2» se programó desde cero con la idea de eliminar los ángulos muertos y multiplicar por cien tanto el dinamismo de la acción como la inmersión del jugador en el entorno. Y estos objetivos se han cumplido con matrícula de honor gracias a una inteligente aplicación de las tres dimensiones.

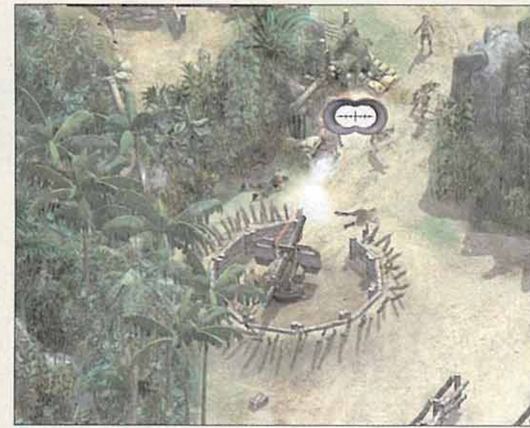
Al contrario que ha ocurrido con algunos juegos de estrategia que al adoptar las tres dimensiones han complicado el control del juego, la interfaz de «Commandos 2» ha optado por soluciones prácticas encaminadas a que en ningún momento puedan matarnos porque hemos sido muy lentos en ejecutar las órdenes. La barra de iconos es fácilmente



Sólo hay dos acciones concatenadas e inseparables: cortar la alambrada viene seguido por desactivar las minas con el artificiero.



El lanzamiento de cuchillo del lanchero es una de las mejores tácticas de limpieza silenciosa.



El artificiero puede apoderarse de los cañones de gran calibre del enemigo para disparar obuses devastadores.

accesible pero, como es imposible que contenga todos los iconos correspondientes a las decenas de acciones que se pueden realizar en todo momento, pronto descubriréis que lo mejor es quitarla y recurrir a los atajos de teclado, con teclas de acceso rápido muy bien seleccionadas y fáciles de aprender.

GRAFICOS SUPERLATIVOS

Es injusto criticar la imposibilidad de girar la cámara en los exteriores, pues la riqueza visual de los mismos tiene tal magnitud que resulta obvio que para renderizar en tiempo real semejante inmensidad gráfica nos haría falta un ordenador de la NASA, máxime si optamos por la alta resolución a 1024x768. Además, las cuatro vistas disponibles hacen que no sea necesario mover la cámara y quién sale ganando es el jugador, que se verá inmerso en unos escenarios tan exquisitos en el detalle que resulta imposible encontrar palabras para hacer justicia al realismo de todo lo que vemos en pantalla, por ínfimo que sea.

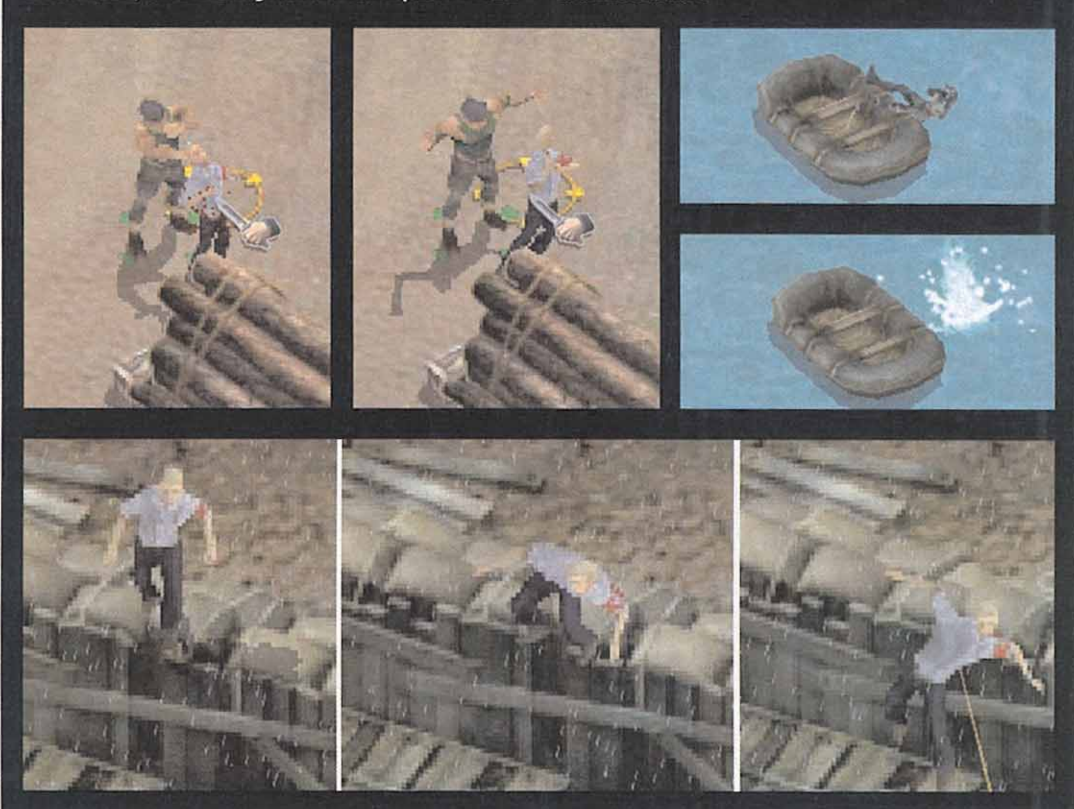
El diseño de las construcciones (edificios, puentes, monumentos, barcos, submarinos, etc) es majestuoso e insuperable. Los diferentes estilos arquitectónicos se han representado con un grado de fidelidad académico; seguro que más de un arquitecto disfrutará como nunca antes lo había hecho en un videojuego. La dirección artística ha ahondado en dotar a los escenarios de una personalidad única y muy representativa de las sensaciones que deben invadir al jugador para sumergirle en la ambientación. Dicho así suena muy técnico, pero la traducción es sencilla; en Colditz sentiréis auténtico pavor por la altura y concentración de los edificios; en la base de submarinos de la Rochelle la tensión se dispara a cada segundo con los focos de vigilancia; en la isla de Savo dan ganas de pasar unas vacaciones una vez liberada de japoneses; en el puente sobre el río Kwai da la impresión de que en cualquier momento va a salir Alec Guinness y, por último, jugar en París es una experiencia inolvidable.

No recordamos haber visto antes un trabajo tan elaborado, preciso y fotográfico con las texturas. Los diversos terrenos (caminos de tierra, ríos, calles asfaltadas) son dignos de todo elogio y cualquier porción de paredes, techos, vehículos de transporte y maquinaria muestran un espléndido nivel de detalle en la recreación de maderas de toda clase, ladrillos, cementos, metales, alambres, cables, etc. Por si fuera poco, hay profusión de manchas de humedad, oxidación y demás desperfectos naturales o provocados por balas y explosivos. Como podéis ver en estas imágenes, el tratamiento de la luz es soberbio. Los sombreados son inmejorables y la iluminación solar baña los exteriores con el máximo esplendor que recordamos desde «Blade», curiosamente otro juego español. Parece que la climatología reinante en nuestro país ayuda a los grafistas nacionales a recrear al astro rey en los videojuegos. Si os gusta más el fulgor de los explosivos también hay ración extra, pues los efectos visuales de las explosiones, disparos y

En primer plano

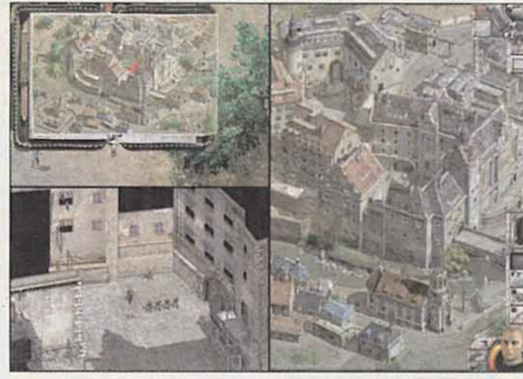
Para capturar estas secuencias se ha usado el zoom casi a su máxima ampliación con la idea de registrar primeros planos de los movimientos. Sólo son tres botones de muestra de las geniales animaciones con las que se ha dotado a cada personaje.

Ya hemos dicho que las actitudes de los soldados son reales como la vida misma, con una inteligencia artificial capaz de mostrar reacciones tan complejas como humanas. Pero lo que realmente nos convence por completo de que estos pequeños modelos infográficos tienen "vida" es la perfecta anatomía de unas animaciones tan maravillosas que merece la pena sacrificar definición y campo de visibilidad para acercar el zoom hasta un plano en su máximo detalle.



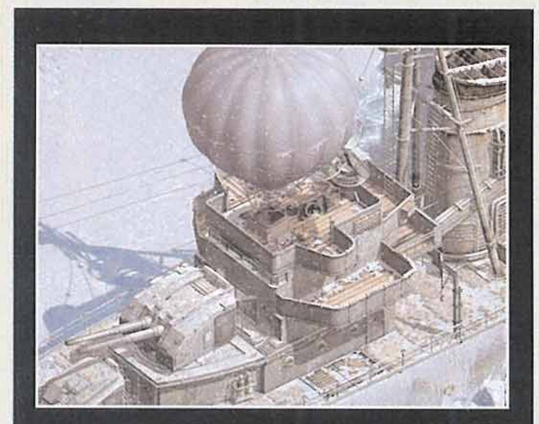


En las fases sumergidas no todo consiste en bucear a toda pastilla, la exploración de túneles, cuevas y barcos hundidos se hace imprescindible.



Al consultar en la agenda los objetivos secundarios basta seleccionar uno para mostrar la localización del escenario sobre el mapa y en una ventana.

Secuencia cinemática



Rizar el rizo

Una de las máximas de «Commandos 2» a la hora de pensar en posibles tácticas y soluciones es aplicar aquello de "si se te pasa por la cabeza, puedes hacerlo". Esta imagen es un buen ejemplo de la infinidad de acciones que se pueden llevar a cabo, pues entramos en un destructor que parecía inaccesible por tierra volando en un globo aerostático que aterriza sobre la torre del puente de mando para entrar posteriormente por la trampilla de acceso. Casi nada. Y es que los chicos de Pyro que han ideado las situaciones sobre el terreno y en los interiores deben ser unos auténticos expertos en la guerra de guerrillas y han dejado la puerta abierta al ingenio, sagacidad y valentía o conservadurismo del jugador, que puede optar por tantas variables como las que pueda pensar teniendo en cuenta la capacidad de los comandos, los pertrechos y las características del entorno.



Muchos de los interiores están repletos de pasillos, escaleras y recovecos, y damos gracias a los chicos de Pyro por el motor gráfico 3D que permite girar la cámara para examinarlo todo a fondo.



En los "briefing" de cada misión se muestra un informe completo de los antecedentes y de la situación actual. En Colditz lo primero será librar a nuestro compañero del pelotón de fusilamiento.

La atmósfera y la genial ambientación del juego nos trasladan al corazón de la guerra, tras las líneas enemigas, pero es la humanidad de los personajes lo que nos hace sentirnos allí mismo

demás reacciones químicas de los compuestos de la pólvora son un delirio de fuegos artificiales. También están muy bien resueltos los efectos de las ondas de sonido que generamos al correr o las producidas por cualquier ruido que exceda el umbral del sigilo, sin olvidar los efectos de reflejos y ondulaciones de las superficies líquidas y durante las inmersiones.

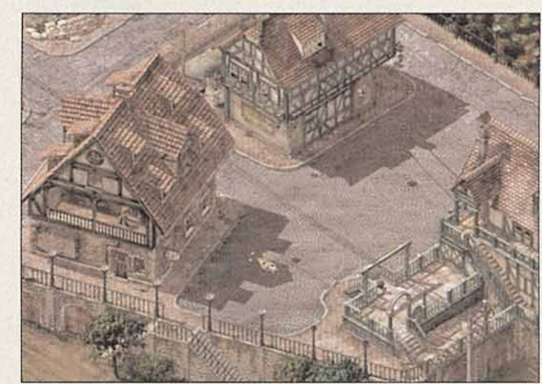
CASA DE MUÑECAS

Todos los calificativos de extraordinario para arriba que hemos utilizado para describir los gráficos en los exteriores también son aplicables a los interiores, aunque salta a la vista la pérdida de resolución y detalle derivada de su generación 3D en tiempo real. Los mapeados de las habitaciones, pasillos y escaleras son un compendio de arquitectura en perspectiva isométrica; paredes, techos, escaleras, túneles y todos los decorados son pura virguería, y si no fuera porque suelen estar repletos de enemigos, podríamos detenernos a contemplar cada detalle, porque los hay a raudales.

Pero si bien la abrumadora atmósfera y la genial ambientación de los escenarios nos trasladan al corazón de la guerra tras las líneas enemigas, es la asombrosa humanidad de los personajes lo que dispara nuestro sentido de supervivencia. Las soberbias animaciones representan la naturalidad con la que se comportan tanto los soldados enemigos como nuestros comandos. Observar a los soldados podría servir como base para un documental del comportamiento humano: fuman, discuten entre sí, se echan la siesta, trabajan en múltiples oficios, se duchan, duermen, comen y, por supuesto, vigilan y patrullan como si la vida les fuera en ello.

ESTÁN A LA QUE CAE

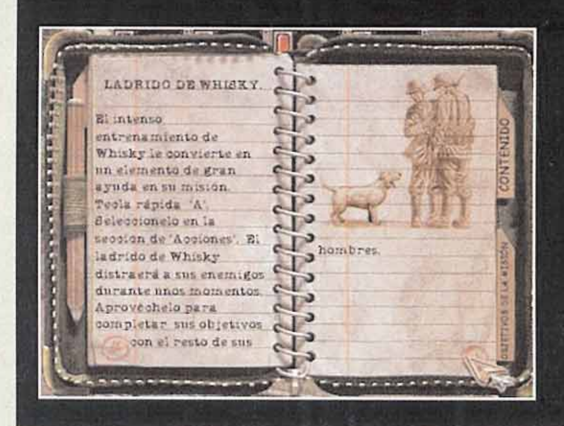
En cuanto a lo que debemos tener en cuenta para no ser detectados, se puede empezar diciendo que los soldados tienen un oído muy fino, y escucharán nuestros pasos o cualquier otro ruido producido por un golpe, un grito o disparos. Reaccionan en dos estados de alerta, el "mosqueo" y "a la caza". El primero se activa cuando oyen o ven algo sospechoso, como un cadáver, un objeto fuera de lugar o, claro está, nuestra silueta, pues

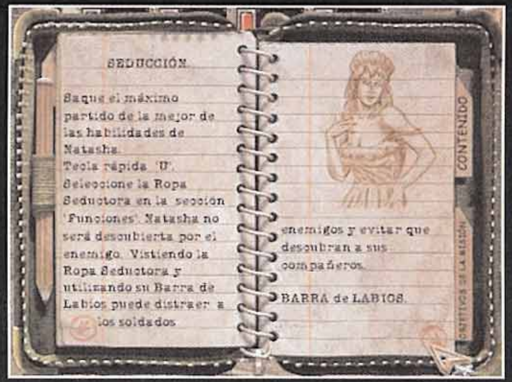


La villa de Normandía que sirve de escenario al rescate del soldado Smith muestra un aspecto desolador.

Novedades con personalidad

A la auténtica horda de novedades con respecto al original en los apartados de armas, maniobras y acciones hay que sumar la inmensidad de las misiones, el elevado rigor histórico, las secuencias cinemáticas de órdago, la gran complejidad de la trama argumental, el motor 3D en interiores y el detallismo de los gráficos. Con tantas cosas nuevas casi se nos olvida la más importante, que lleva tres nombres; Natasha, Paul y Whisky. Ella es nada menos que teniente, formada en el ejército rojo y especializada en infiltrarse como agente secreto en la administración del enemigo. Domina el arte de la seducción, habla alemán como su hubiera nacido en Baviera y su inteligencia es sólo comparable a su belleza física. Paul Toledo ha recibido varias medallas en misiones en las que ha tenido que recurrir a su habilidad en el hurto, apertura de cajas fuertes y, sobre todo, agilidad, velocidad –cuando la situación requiere salir por pies– y movimientos imperceptibles para el oído humano a la hora de infiltrarse en territorio hostil. Whisky es un precioso ejemplar de Bull Terrier. Su lealtad es inquebrantable y es extremadamente útil para distraer a los guardias con sus ladridos así como para intercambiar objetos o mensajes atravesando las líneas enemigas.

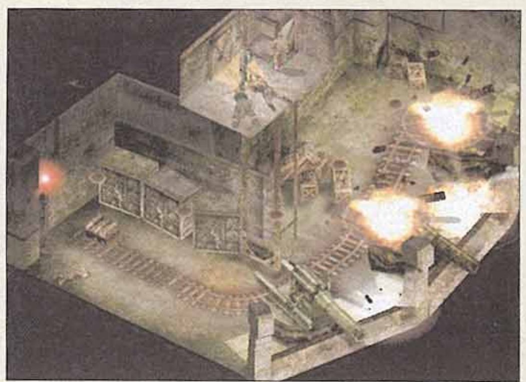








Durante los momentos cruciales de cada una de las misiones habrá que contactar con el mando para recibir instrucciones finales. Pero hay que contar con que algunas veces la única radio disponible es alemana...



Acceder a algunos de los escenarios interiores puede parecer sencillo, si el camino a recorrer no es muy extenso, pero podemos estar seguros de que se encontrará infestado de trampas y enemigos.

El número importa en multijugador

Las partidas multijugador transcurren en las mismas misiones del modo un jugador, pero cada usuario conectado puede controlar a un comando. Hasta aquí todo muy lógico. Ahora bien, durante las misiones con los amigos al control de los demás comandos, los acontecimientos son inenarrables. Lo más normal sería compenetrarse y no parar de abrir la ventana de mensajes para mantener contacto en todo momento. Pero la realidad suele ser bien distinta. Cada uno va a lo suyo, y el necesario espíritu competitivo de una partida multijugador queda supeditado a apuestas sobre quién matará a más enemigos o el valiente que llegará antes a cumplir con un objetivo secundario. En cualquier caso, siguiendo ambas formas de afrontar las partidas multijugador se llega a lo mismo: diversión a raudales.



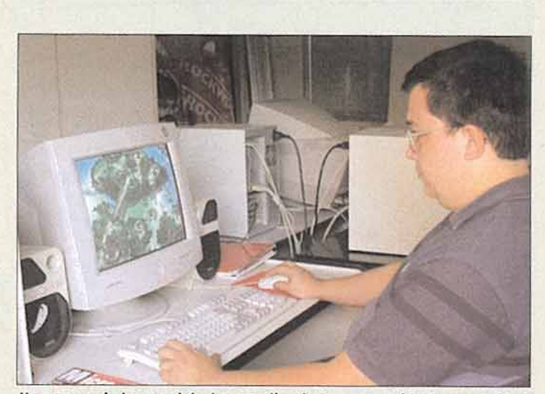
Misiones bonus: la locura

Quizá con la idea de relajar la tensión, se han incluido misiones extra, una por cada misión completada. Para acceder a ellas hay que recoger los trozos de una fotografía. Están dispersos en los muebles, cajas y contenedores de todo el mapeado, y al ir recogiendo cada una podemos acceder al álbum para ver cómo se va componiendo la imagen, una para cada misión. Las misiones de bonus tienen varias características en común: son cortas, pero van al grano. Los objetivos exigen acción inmediata o superar pruebas de extrema habilidad. Pilotar la lancha por un enrevesado circuito delimitado por minas para recorrerlo en el mínimo tiempo posible, liarse a cañonazos a los mandos de un panzer contra varios carros blindados, recorrer la cubierta de un portaaviones para sabotear los zero y huir en dos de ellos, entrar en una batalla a pecho descubierto contra legiones de alemanes, etc.

El número de misiones no resulta corto en absoluto, ya que cada una se compone de múltiples objetivos secundarios que transcurren en escenarios interiores y exteriores, por igual

aunque siguen aplicándose las reglas ya conocidas de los conos de visión (que ampliamos en la descripción de las misiones), pueden percibir las sombras y el movimiento. Los símbolos de interrogación y exclamación indican que están mosqueados y empezarán a recorrer la zona, buscando indicios de lo sucedido, lo que incluye entrar en los edificios, abrir todas las puertas, revisar las habitaciones y todo lo que nosotros haríamos de estar en su pellejo. Respecto al estado "a la caza" ya os podréis imaginar que es una auténtica pesadilla; alarmas atronadoras, luces intermitentes, gritos de alarma en alemán o japonés y enjambres de soldados por doquier. En un mínimo porcentaje de los casos dispondremos del armamento y del número de hombres necesarios para defendernos, pero normalmente significará nuestra derrota. No obstante, provocar una alarma tras haber diseñado una buena defensa (como cuando varios comandos están en un escenario interior con un solo acceso y los tenemos apostados apuntando a la entrada), puede ser una táctica muy útil. Incluso se puede provocar una alarma para que el enemigo se agrupe en patrullas y así podamos atravesar un terreno anteriormente impenetrable. Como puede verse, todo vale en «Commandos 2» y nunca hay que despreciar ninguna posibilidad. Genial.

Hemos preparado una breve descripción de dos misiones para que os sea más fácil conocer la fantástica libertad de acción de los comandos, las numerosas maniobras, trucos, vehículos de transporte utilizables, el uso del armamento pesado del enemigo, las trampas y los casi infinitos recursos bélicos disponibles. En cualquier caso, el desarrollo de la acción en «Commandos 2» se puede resumir en pocas palabras; electrizante, libertad total, de película, o dicho coloquialmente "siempre he querido ser un boina verde y esta es la mía". Tendréis que agudizar el ingenio, conocer las habilidades de cada personaje, manejar con los ojos cerrados el arsenal, controlar todos los gadgets, compenetrar a los comandos, mucha planificación y toneladas de paciencia para superar con éxito dos tutoriales y diez misiones. No, no son escasas y el juego está lejos de hacerse corto, porque cada misión se compone de múltiples objetivos secundarios y todas transcurren en escenarios gigantescos entre exteriores e interiores, sin olvidar las secuencias cinemáticas, los "briefings" y los numerosos interludios con diálogos. Vamos, que completar cada misión lleva, como mínimo, un par de horas, y experimentando todas las posibilidades el número es incalculable, pero el sistema de juego en «Commandos 2» podría explicarse en pocos pasos; observación de la escena, planificación al detalle, paciencia para esperar al momento adecuado y, finalmente, actuar sin titubeos.



Nuestro enviado especial a los estudios de Pyro, en acción. La enormidad de «Commandos 2» nos ha hecho estar pegados al ordenador durante días y días hasta descubrir todo lo que el juego ofrece.

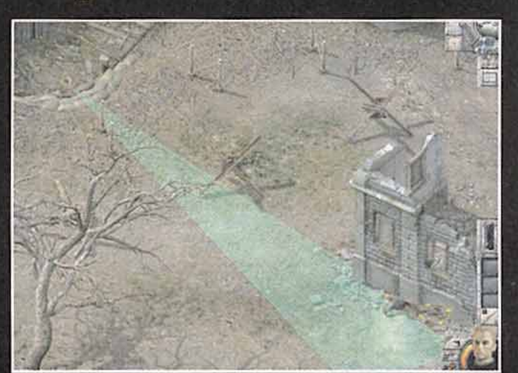


Los efectos de iluminación, tanto de luz natural como artificial, también está muy bien conseguidos en los interiores.


Granada

Enemigo a las puertas





Llueve, el campo y la ciudad son un cúmulo de trincheras, edificios derruidos y parapetos varios, madrigueras perfectas para los francotiradores. Todo nos recuerda a "Enemigo a las puertas". El ejército alemán y la tropa imperial japonesa cuentan con multitud de francotiradores de élite. Pacientes, observadores y muy difíciles de ver. Sólo cuando su punto de mira está sobre uno de los nuestros se desvela su presencia, pero para entonces puede ser demasiado tarde. Pero nosotros tenemos a Francis, nuestro Vasili Zaitiev particular. Con su rifle de alta precisión Springfield M1903.30, que por desgracia siempre anda escaso de munición, debe mantener el temple y calcular con total seguridad su disparo. Normalmente es mejor reservar las balas para abatir a los francotiradores enemigos o a objetivos especialmente lejanos u ocultos, pero muchas veces tendremos que utilizar a Francis para cubrir desde la distancia a uno de nuestros comandos avanzados. Además, podemos usar al boina verde o al ladrón para llegar junto a los francotiradores muertos y recoger su munición, que Francis recibirá con un esbozo de sonrisa en su rostro.






Giro de cámara

NUESTRA OPINIÓN

«Commandos 2. Men of Courage» es un juego bárbaro, pero no está exento de aspectos criticables. La ausencia más lamentable es la aceleración 3D por hardware, pues el motor gráfico renderiza por software y se nota la ausencia de filtrados de texturas y antidentados de bordes cuando acercamos el zoom hasta el primer plano. En ese momento, tanto los píxeles como los dientes de sierra de los contornos empiezan a brotar hasta convertir el espectáculo visual en un conglomerado gráfico en el que apenas podemos aguantar la vista. Aunque siempre es posible pasar al nivel anterior de zoom, con un enfoque adecuado, este defecto, visto con indulgencia en el original, hará que «Commandos 2» tenga los clásicos detractores que son muy exigentes con los aspectos técnicos, pues lo lógico hubiera sido recurrir a filtrados, además de antidentado, aprovechando la aceleración por hardware. En su descargo hay que tener en cuenta que Pyro ha optado por un motor gráfico por software como la solución más efectiva a la hora de combinar los entornos 3D de los interiores con las perspectivas isométricas de los exteriores, que tienen un detalle gráfico tan recargado como imposible de renderizar en tiempo real. Al sonido sólo se le puede achacar la falta de efecto posicional en 3D, pues se limita a un estéreo con efecto doppler, aunque por lo demás los efectos son muy buenos y poco menos que incontables. Vale, son defectos muy permisibles, pero teníamos que sacarlos a la palestra. Y ya nos gustaría que todos los juegos nos lo pusieran tan fácil a la hora de escribir alabanzas, aunque hay una que las supera a todas con creces: la adicción que provoca «Commandos 2» es casi infinita.

A.T.I

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	99

puntuación

La jugabilidad y la adicción son realmente increíbles. La pixelación cuando se utiliza el zoom al máximo es excesiva. Cada misión es toda una película, parece interminable por su extensión y la profundidad del desarrollo, tanto en el rigor histórico como en las incalculables posibilidades que tiene el jugador a cada segundo.

total **98**

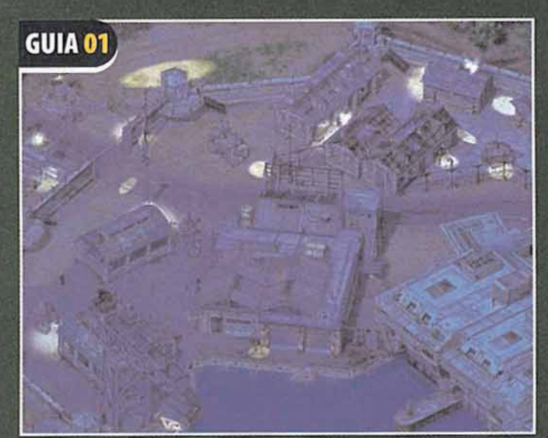
Guía Rápida **MISIÓN 1**

LA NOCHE DE LOS LOBOS





GUIA 01



La base de submarinos de La Rochelle, recreada a partir de documentos históricos, es el asfixiante escenario de la primera misión, pues la acción transcurre en la noche. Los focos de vigilancia, los muros, las alambradas, las patrullas y el humo de las chimeneas nos sirven la ambientación en bandeja de plata. Sólo contamos con dos comandos, y precisamente dos de los que se estrenan; Paul Toledo, el ladrón, y Natacha, la agente infiltrada.

GUIA 02



Desembarcamos al ladrón en uno de los muelles, vigilando los conos de visión. Activando una tecla de función se puede visualizar la posición de todos los soldados enemigos en pantalla, sus siluetas resplandecen para que podamos ver incluso a aquellos que se encuentran tras los edificios.

El ladrón debe entrar en la casa situada junto a la grúa para contactar con un espía francés capturado por los alemanes.

GUIA 03



En el edificio del gran almacén del muelle debemos llegar hasta el despacho de Natacha, que trabaja como secretaria del comandante de la base. Pero llegar no será fácil.

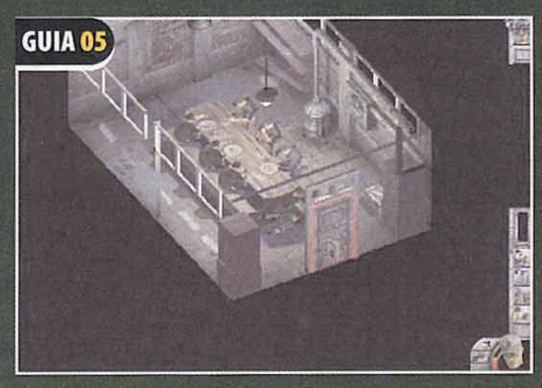
Deberemos usar la habilidad de pegarse a la pared y cruzar mientras Whisky distrae a los alemanes con sus ladridos o corriendo por los pasillos. Una vez cumplida su misión, usaremos el silbato de ultrasonidos para que venga hasta nosotros y podamos cogerlo para llevarlo en la mochila.

GUIA 04



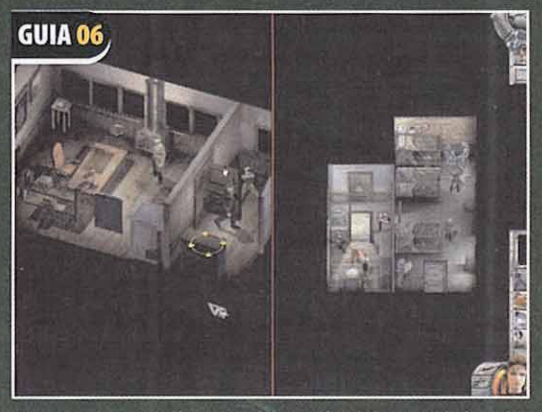
El ladrón debe llegar hasta el barracón de comidas para robarle la llave de la oficina al asistente del general. Hay que cruzar toda el área de barracones. Cuerpo a tierra y realizando un cálculo milimétrico de los conos de visión de los guardias. Aunque sea rozando el margen de invisible en cuerpo a tierra, siempre hay un instante en el que pasar. La memorización del recorrido de los guardias y la paciencia sirven para llegar hasta el siguiente recoveco.

GUIA 05



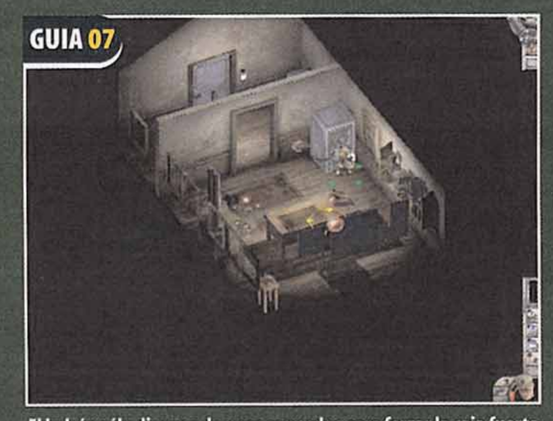
La habilidad para sustraer objetos sin ser detectado es la mejor baza del ladrón, y podemos aprovecharla para hurtar la llave al asistente. Otra posibilidad es hacer que entre Natacha en el comedor, y le será fácil llegar, puesto que puede caminar por la base ya que interpreta el rol de secretaria del III Reich. Ya junto al asistente, debe usar la barra de labios para seducirle y aprovechar cualquier momento para llenarle la comida con narcóticos. En cuanto se duerma, las llaves pasarán a nuestro poder.

GUIA 06



Ahora hay que coordinar dos acciones simultáneas; el ladrón debe estar oculto en el pasillo de acceso al despacho del comandante y Natacha debe llamar por teléfono al comandante para hacerle salir y que Paul puede aprovechar para entrar, noquear al secretario y robar la caja fuerte. Para facilitar la ejecución de órdenes al mismo tiempo y poder ver ambos escenarios la opción multicámara divide la pantalla hasta en ocho vistas.

GUIA 07



El ladrón sólo dispone de unos segundos para forzar la caja fuerte y hacerse con la máquina enigma y sus rodillos. No tardará ni tres segundos en abrir la caja fuerte, pero como no tiene cuchillo, deberá noquear de nuevo al secretario para no estar pendiente de él. Como siempre, su presencia residual debe ser negativa. Posteriormente deberá reunirse con Natacha para pasarle la máquina y los rodillos, pues sólo ella puede manejar este ingenio.

GUIA 08



Volvemos a la situación de quedar como témpanos entre los focos de vigilancia, la luz de las farolas y las linternas de los guardias. Podemos elegir cualquiera de las cuatro cámaras laterales para ir cambiando al encuadre que más nos interesa para que no haya ángulos muertos. Parece imposible, pero Paul es insuperable cuando llega el momento de moverse en silencio total.

Además, su agilidad le permite reptar muy rápido, entrar por ventanas, escalar muros, etc.

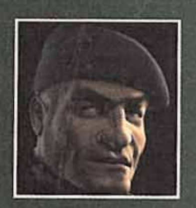
GUIA 09



Paul ya ha llamado por radio para que llegue el resto del comando. Pero hasta entonces debe permanecer escondido en la base, puesto que al día siguiente usará a Whisky para pasarle el salvoconducto al espía. Por el momento, debe entrar en el barracón de dormitorios. Antes, una regla de oro, echar un vistazo a través de la puerta o una ventana para ver la posición de los guardias y decidir el mejor momento para entrar. Una vez en la habitación del extremo, podrá esconderse bajo la cama, donde será indetectable.

Guía Rápida MISIÓN 3 LA MUERTE BLANCA







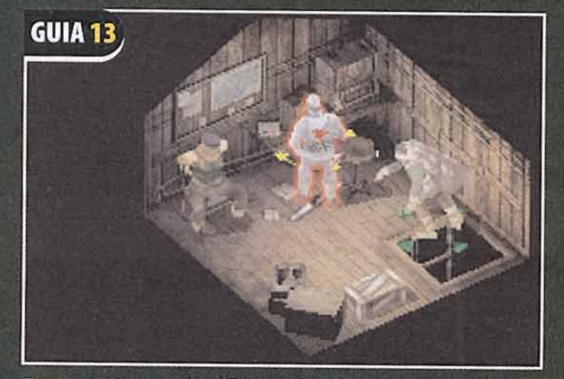
Aunque en la misión anterior conseguimos escapar de la base de La Rochelle a bordo de un submarino, un destructor alemán ha usado sus cargas de profundidad para hacernos subir a la superficie, donde finalmente tanto el submarino como sus tripulantes han sido apresados. Pero el lanchero consiguió esconderse. Tras sortear la vigilancia del interior del submarino y hacerse con un traje de buzo, sale al exterior para lanzarse por la borda al helado Mar del Norte.



Mientras bucea, el lanchero está a salvo de las miradas de los soldados, pero puede ser atacado por las criaturas marinas, por lo que siempre hay que asegurarse de contar con un arpón antes de lanzarse al agua. También hay que vigilar la reserva de oxígeno en la bombona. Y, antes de emerger, conviene echar un vistazo para asegurarnos de no salir a respirar justo bajo la mirada de algún soldado enemigo, pues en el agua tenemos muy poco que hacer si empiezan a dispararnos.



La regla de oro es ocultar los cadáveres cuando sea posible y estemos en un momento en que la alarma resultaría letal. Hay dos formas de deshacerse de los cuerpos; transportándolos fuera del alcance de cualquier mirada o arrojándolos al agua. En cualquier caso, siempre es conveniente registrarlos para quitarles las pertenencias; armas, comida y uniformes, que nos harán pasar desapercibidos en el segundo rango del cono de visión. Además, el frío hace que los anoraks sean imprescindibles para sobrevivir.



Tras contactar con el artificiero, el lanchero acude al rescate del boina verde. Una vez más, su certero lanzamiento de cuchillo resulta letal, y el único inconveniente de este ataque radica en que siempre hay que recoger el cuchillo. Luego nos reunimos en una de las cabañas con el artificiero para que los tres comandos se integren en un sólido grupo. Por otra parte, así podrán intercambiar los objetos que sean más adecuados para cada uno, repartir el armamento, los uniformes, botiquines, etc.



La táctica de la emboscada es ideal para eliminar a un gran número de soldados. Situamos a uno de los comandos en acecho, modo en que se defenderá por sí mismo disparando sobre todo enemigo que aparezca, cubriedo la única entrada a un escenario interior. Es imprescindible que el arma sea capaz de matar a la primera. Otro comando sale al exterior para que se active la alarma. Vuelve corriendo y nada más entrar se pone en posición. Empezará a entrar un gran número de soldados enemigos que caerán sin remisión.



Llega el momento de buscarse un medio de transporte rápido y seguro, algo que sucederá en múltiples ocasiones a lo largo del juego, por no hablar de la gran diversidad de vehículos aéreos y terrestres disponibles. En este caso subimos a un globo aerostático. Todos pueden conducir coches y camiones, pero el conductor es el hombre más indicado, aunque el lanchero debe sustituirle cuando se trata de ir en cualquier medio que navegue.



Por muchos soldados que hayamos matado, un vistazo al mapa general indicará nuestra posición y la cantidad y situación de los enemigos. Además, desde esta perspectiva cenital es mucho más fácil diseñar una operación con varios movimientos seguidos y con una correcta distribución de los comandos. Sí, puede que no sea una vista muy atractiva, pero los grandes generales saben que en el trabajo sobre el mapa reside la clave de la victoria.



Tras un gran número de acciones, el artificiero coloca cargas de explosión por control remoto y las detona cuando está en un lugar a salvo de la onda expansiva. De esta forma sabotea los motores y cañones del destructor, lo que permitirá a gran parte del grupo escapar en el submarino. Para llegar hasta aquí han hecho falta, al menos, seis horas de tiempo de juego entre la acción en sí, los diálogos de los interludios y las secuencias cinemáticas que narran los acontecimientos.



Mientras parte del comando y la tripulación escapan en el submarino, el boina verde y el espía deben subir a este avión para dirigirse al mando aliado con la máquina enigma en su poder. A estas alturas ya deben quedar pocos soldados alemanes. Pero como el espía no debe arriesgarse, Jack puede abrir camino. El acuchillamiento por la espalda ya no tiene sentido, pues la alarma ya está en funcionamiento. Con la escopeta puede alcanzar a un guardia y muchos de sus compatriotas abandonarán sus puestos para auxiliarle, momento que podemos aprovechar para pasar.

CODENAME: OUTBREAK



El rifle de francotirador se volverá totalmente imprescindible para acabar con los vigilantes situados en las torretas.

Dicen que el secreto de la juventud reside en la facultad de no dejar nunca de sorprenderse; si eso es cierto hemos de agradecer a «Codename: Outbreak» que nos haya rejuvenecido por lo menos tres o cuatro años de golpe, porque la sorpresa generada por este juego de acción, que llega sin apenas armar ruido, ha sido enorme. Pero no se trata de una sorpresa provocada por la originalidad o por un concepto nunca visto con anterioridad, sino, más bien al contrario, por cómo un juego que en principio podría aparecer como un título más de acción 3D que añadir a un enorme catálogo, se ha revelado muy adictivo, bien equilibrado y con un nivel de jugabilidad desorbitado. El secreto de este éxito radica sin duda en haber conseguido alcanzar un equilibrio impecable entre conceptos enfrentados tales como simulación y arcade, acción y estrategia o argumento elaborado y libertad de acción, tomando en cada momento lo mejor de cada uno de ellos.

El último trabajo de los ucranianos GSC Game World sorprende, y muy gratamente, por su calidad y por su original planteamiento. Y es que en un género como el que nos ocupa, en el que abundan los títulos de acción desenfrenada, como «Quake», y los de realismo militar, como «Operation Flashpoint», «Codename: Outbreak» introduce una equilibrada mezcla de los dos elementos para conseguir una jugabilidad sin precedentes.

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Compañía: **GSC Game World / Virgin**
Disponible: **PC**
Género: **Acción**
• **CPU:** Pentium II 266 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 750 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB compatible DirectX) • **Multijugador:** Sí (red local, Internet)

ACCIÓN INTELIGENTE

LOS LADRONES DE CUERPOS

«Codename: Outbreak» cuenta con un modo indivi-

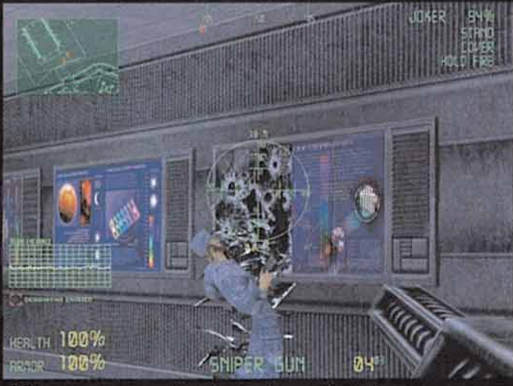
INTELIGENCIA EN TO

La inteligencia artificial de «Codename: Outbreak» es sin duda uno de los secretos de su enorme atractivo. Además de poner en aprietos hasta a los jugadores más veteranos, dota a los enemigos de un comportamiento extremadamente real. Para conseguir una respuesta tan natural los chicos de GSC han combinado elaborados algoritmos de inteligencia artificial con unos sistemas de visión y audición muy complejos y extremadamente precisos. Resumiéndolo de forma breve, cada soldado ve una zona situada directamente enfrente de él dentro de un ángulo de visión muy





El título nos ofrece abundantes posiciones más o menos elevadas, como torretas o montículos, para controlar el terreno con garantías.



El factor sorpresa se vuelve algo fundamental cuando te encuentras en inferioridad numérica.



Al cruzar los ríos, podemos optar por hacerlo buceando para alcanzar así nuestro objetivo de la forma más discreta posible.

dual, en el que se ha incluido una campaña dividida en 14 misiones, así como con un modo multijugador que, por su importancia, comentaremos por separado. Aunque es cierto que se echa de menos en este apartado algún modo de juego individual más, como por ejemplo uno de partida rápida, la campaña tiene la longitud suficiente como para garantizar una cantidad razonable de horas de juego.

El sistema de juego de «Codename: Outbreak» combina fases de acción con otras en las que se impone una aproximación más estratégica

La acción del modo de campaña se desarrolla en un futuro bastante cercano, justo después de que una terrible lluvia de meteoritos haya asolado gran parte de la superficie del planeta Tierra. En la investigación posterior a la catástrofe se descubre que las rocas caídas del espacio transportaban en su interior unas misteriosas formas de vida alienígena en forma de esporas. Estas esporas poseen la capacidad de parasitar y controlar a los seres humanos, y los primeros en caer bajo su control son precisamente los soldados encargados de su investigación. Nuestra misión, lógicamente, será acabar con todos los militares controlados por los alienígenas para impedir el plan de destrucción nuclear que intentan llevar a cabo.

A la hora de jugar utilizaremos principalmente un interfaz en primera persona, muy similar al de cualquier juego de acción 3D, ya que aunque el juego nos permite alternar también con una vista en tercera persona, ésta resulta bastante engorrosa a la hora de apuntar y observar los alrededores. No obstante, el sistema de juego cuenta también con elementos que le dan un cierto tinte de aventura, como por ejemplo la inclusión de un inventario que nos permitirá recoger y acumular todo tipo de objetos, entre ellos, por supuesto, armas y munición, pero también medicinas, documentos e informes del enemigo, tarjetas de acceso e incluso objetos en principio inútiles como cervezas o cigarrillos. Igualmente nuestro personaje estará definido por una serie de parámetro tales como fuerza, rapidez o precisión, y estos irán aumentando tras cada misión completada con éxito.

Pero probablemente la característica más interesante de «Codename: Outbreak» sea que a la hora de jugar tendremos dos personajes bajo nuestro control, uno al que manejaremos personalmente, y otro controlado por el ordenador pero al que podremos dar diferentes órdenes; además, en cualquier momento podremos alternar nuestro control entre un personaje y otro sin más que pulsar una tecla. La amplia gama de posibilidades que abre este sistema de juego es más que evidente, especialmente porque la elevada inteligencia artificial de los enemigos y el realismo de sus comportamientos hace imprescindible una aproximación táctica y sigilosa por en lugar de un enfrentamiento directo. Por otra parte a pesar de que el desarrollo de cada misión está rígidamente marcado por una serie de objetivos parciales que hay que ir cumpliendo, el juego nos da total libertad para actuar en cada misión según nuestro criterio. Esto, combinado con el enorme tamaño de los mapas (unos dos kilómetros cuadrados a escala), así como con la abundancia y la mencionada inteligencia de los enemigos nos permite desarrollar decenas de estrategias diferentes en cada misión. ►



DOS LOS SENTIDOS



similar al de un ser humano. A menos de una cierta distancia la visión es extremadamente precisa, y el enemigo verá cualquier cosa que no esté oculta, pero a partir de esa distancia su visión se va volviendo progresivamente más difusa de forma que, como en la vida real, existe siempre una posibilidad de que no nos vean si no están especialmente atentos. El oído, por su parte, ha sido implementado como un sistema más preciso aún que la vista, de manera que, por ejemplo, el sonido de un disparo obtenga, como en la vida real, una respuesta inmediata incluso de enemigos situados realmente lejos, aunque no estemos en su campo de visión.

CORRECTAMENTE POLÍTICO

El argumento alrededor del cual gira «Codename: Outbreak» puede, en un principio, resultar un poco manido y falto de originalidad, con sus meteoritos y sus alienígenas invasores de cuerpos con planes para conquistar el mundo; pero si rascamos un poco más en la historia del juego comprobaremos que en realidad nos encontramos ante un caso de "fuerza mayor". Al parecer, según nos explicó el propio Sergei Zabaryansky, programador jefe del proyecto, su primera intención era ambientar el juego alrededor del desastre de Chernobyl, aunque no precisó si los enemigos serían alguna nueva clase de mutantes o simplemente las fuerzas de seguridad soviéticas. En cualquier caso, la compañía distribuidora del juego les "aconsejó" cambiar de argumento por no ser éste demasiado "correcto", políticamente hablando. Muy obedientes ellos cambiaron de idea y sugirieron la posibilidad de ambientar el juego alrededor del conflicto checheno, pero, una vez más, tuvieron que hacerles ver lo "espinoso" del tema seleccionado. En vista del panorama su tercera y definitiva decisión fue hacer un juego "de marcianitos" y, aunque es imposible adivinar con cuál de los tres argumentos hubiera salido mejor parado el título, lo que es seguro es que con el tercero no se molestará nadie (al menos en este planeta).



El visor nocturno aumenta nuestra capacidad de visión en condiciones de baja luminosidad, tanto en exteriores como en interiores.



Al jugar por parejas es fundamental cubrir convenientemente a nuestro compañero y mantener cierta coordinación.



En muchas de las misiones los tubos de la ventilación de los edificios nos ofrecen una alternativa más discreta que la de la puerta principal.

POTENCIA APLICADA

Por lo que respecta al apartado técnico, «Codename: Outbreak» utiliza el estupendo motor Vital Engine ZL diseñado por GSC específicamente para el juego y que hace gala de una asombrosa potencia y calidad. Desgraciadamente para poder hacer uso de toda esta potencia es necesario un ordenador de gama media o alta, ya que los requisitos mínimos indicados por el juego son realmente "mínimos" e incluso un PIII 500 MHz con una tarjeta de 32 MB de RAM experimenta frecuentes tirones y saltos.

En cualquier caso, hay que reconocerle a «Codename: Outbreak» que toda la potencia del Vital Engine ZL se pone en todo momento al servicio de la jugabilidad. Así, en el apartado gráfico destacan especialmente el nivel de detalle alcanzado así como la elevada distancia de visión que, combinados, permiten observar e incluso atacar a los enemigos desde distancias realmente grandes. Igualmente resultan impresionantes los efectos luminosos de los que hace gala el juego, en particular la posibilidad de jugar el mismo mapa de día o de noche, así como la niebla volumétrica que permite la inclusión en los escenarios exteriores de nubes perfectamente reales, que se mueven y entorpecen incluso la visón de los enemigos situados en puntos suficientemente elevados. Por último, no podemos olvidarnos de la abundancia de ambientaciones diferentes, desde bosques de coníferas hasta junglas tropicales, pasando por desiertos o, por supuesto, el interior de diferentes bases militares.

Nos encontramos, en fin, ante un juego notable, cuyo único reproche sería el de una cierta falta de originalidad, algo que es fácil de excusar ante la inteligente forma en que emplea los elementos que "prestados". Evaluándolo en conjunto «Codename: Outbreak» es un título muy recomendable, en particular para aquellos que entiendan la acción como algo más que disparar contra todo lo que se mueva.

J.P.V.



Aunque probamos el juego con una versión en inglés, éste aparecerá en nuestro país, por decisión de última hora, doblado y traducido.





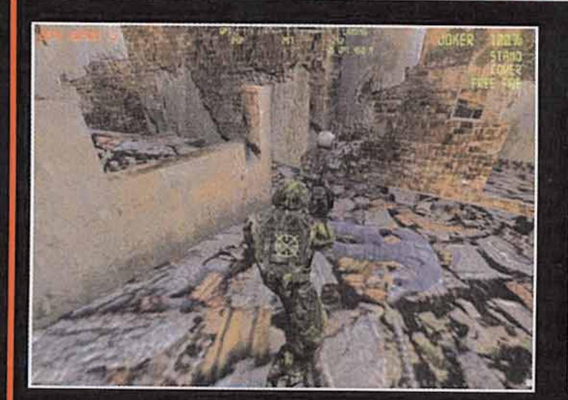
TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

El juego combina acción con realismo en una proporción perfectamente equilibrada para conseguir la máxima jugabilidad. No introduce en el género nada que no se haya probado ya con anterioridad. El motor del juego hace gala de una notable potencia en forma de unos estupendos gráficos e impresionantes efectos luminosos.

puntuación total



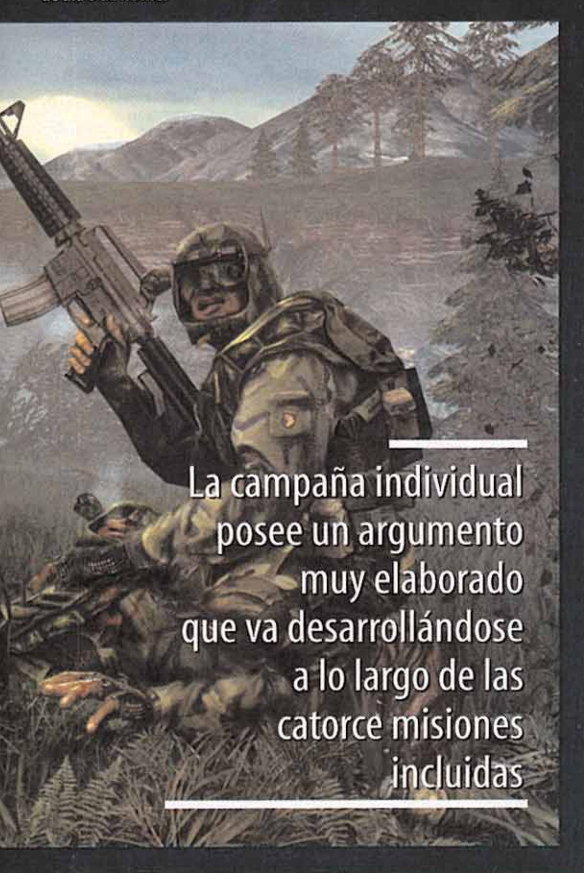
CODENAME PAINTBALL





«Codename: Outbreak» le da, como ya se ha mencionado, una gran importancia al apartado táctico por encima de la acción desenfrenada propia de juegos con mucha más carga arcade como «Quake» y similares. Uno de los motivos para este enfoque se encuentra, curiosamente, en la afición de sus programadores por las competiciones de Paintball. Para los que no las conozcan, aclararemos que el Paintball es un juego que se practica al aire libre y en el que dos o más grupos, cada uno de ellos con una o más personas, se enfrentan entre sí armados con unas pistolas especiales que disparan bolitas de pintura. Gana, claro está, el bando que consiga "matar" con manchas de pintura a todos sus oponentes, así que se trata de una competición de astucia, estrategia y puntería más que de un tiroteo indiscriminado. Pues bien, según sus creadores «Codename: Outbreak» fue diseñado pensando precisamente en una competición de Paintball, y eso es algo que se hace patente en un buen número de elementos del juego.


Una misma misión cambiará radicalmente dependiendo de si la jugamos de día o de noche.

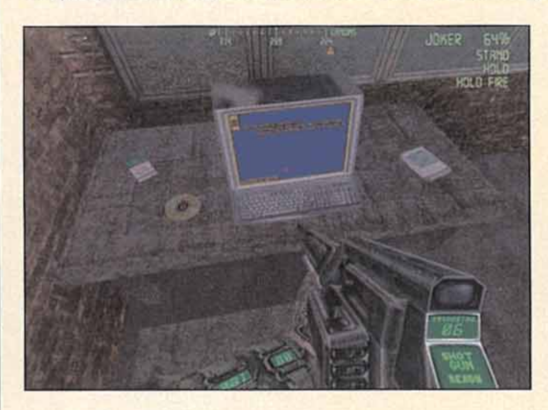

La campaña individual posee un argumento muy elaborado que va desarrollándose a lo largo de las catorce misiones incluidas

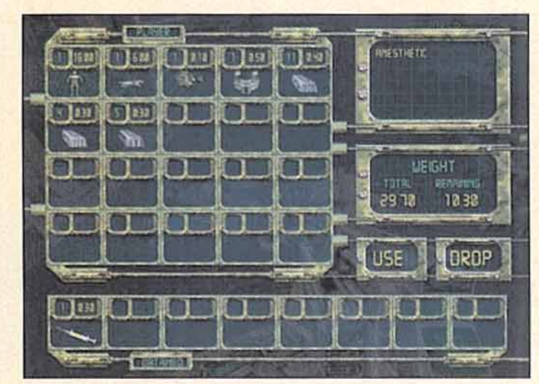
VIENTOS DEL ESTE

GSC Game World es una compañía ucraniana que a pesar de su relativa juventud ha conseguido hacerse un nombre en el sector gracias a la calidad de su juego de estrategia en tiempo real «Cossacks», desgraciadamente inédito dentro de nuestras fronteras. Su trabajo más reciente, «Codename: Outbreak», surge de la incorporación a su equipo de una pareja de programadores, Sergei Zabaryansky y Roman Lout, que traían debajo del brazo un estupendo motor gráfico, el Vital Engine ZL, y el proyecto de un juego de acción en el que el apartado táctico tuviera un papel fundamental. Un hecho que probablemente ha tenido mucho que ver con el realismo del apartado táctico del juego es que ambos personajes son exmilitares, hasta el punto de que el juego ha sido desarrollado en las instalaciones de una fábrica de armas. Como algunos sin duda recordareis este conjunto de hechos (programadores exmilitares, juego de acción, realismo) es muy similar al protagonizado por la compañía Bohemia Interactive y su simulador bélico «Operation Flashpoint». Ignoramos si habrá algún exmilitar más preparando nuevos juegos de acción, pero si hemos de juzgar por la calidad de estos dos, os aseguramos que no nos importaría si todas las fuerzas del antiguo Pacto de Varsovia se dedicaran de pronto a la programación de videojuegos.

MULTIJUGADOR

Debido a que el apartado multijugador de «Codename: Outbreak» es uno de los elementos más destacados del juego, hemos querido dedicarle una atención especial a la hora de valorar sus posibilidades.





A la hora de comenzar una partida multijugador «Codename: Outbreak» nos ofrece dos posibilidades tan claramente diferenciadas como son jugar de forma cooperativa o enfrentada, en ambos casos con hasta un máximo de 16 jugadores.

AMIGOS...

En el primero de estos dos modos podemos enfrentarnos a una de entre las trece primeras misiones de la campaña individual, (la última no está disponible), en esta ocasión, eso sí, sin ayuda extra de personajes controlados por el ordenador (nuestro amigo Joker).

Evidentemente la posibilidad de jugar de forma cooperativa con un grupo de amigos a un título con una dimensión tan táctica es algo simplemente fantástico, y cualquier aficionado a la acción debería pasar un rato estupendo coordinando emboscadas, asaltos o ataques cruzados. La principal pega de este modo es que necesita de una comunicación constante entre los jugadores, algo posible en una red local pero imposible a través de Internet, ya que el sistema de chat escrito no es precisamente lo mejor cuando hay que tomar decisiones en cuestión de segundos. Salvando ese pequeño escollo, resulta, sin ninguna duda, uno de los puntos fuertes de este juego.

...O ENEMIGOS

El modo de enfrentamiento, por su parte, nos permite elegir entre tres tipos de juego, todos ellos variaciones del tradicional "Capturar la bandera", que podemos jugar en cualquiera de los seis mapas incluidos. La diferencia entre estos tres modos radica, básicamente, en el número de banderas en juego, siendo una en el modo Caja Negra, dos en Capturar la bandera y cuatro en Cristal. La especial idiosincrasia de «Codename: Outbreak» hace que estas partidas no se parezcan a las habituales "ensaladas de tiros" de otros juegos del género, sino que incluso cuando son muchos los jugadores implicados requieren una aproximación mucho más meditada. En ese sentido resulta muy útil el surtido catálogo de armas que ostenta el juego, así como la generosa y detallada ambientación de los mapas incluidos, todos ellos repletos de elementos tales como árboles, matorrales, zanjas o montículos.

El principal inconveniente que aqueja al modo multijugador de «Codename: Outbreak» es la escasez de mapas disponibles para las partidas no cooperativas, y es que seis mapas se antoja un número algo raquítico, incluso si están tan bien diseñados y son tan grandes como estos. Además, muchas de las abundantes posibilidades del juego, como la de poder jugar partidas nocturnas, se quedan sin explorar por la falta de un mapa adecuado. Por otra parte, a pesar de que la verdadera diversión de «Codename: Outbreak» se obtiene trabajando en equipo, no hubiera estado de más la inclusión de un modo Deathmatch en el que luchar (y desfogarse) todos contra todos.

En cualquier caso, aun a pesar de estos problemas que habría que clasificar de menores, «Codename: Outbreak» es un título altamente recomendable para toda la comunidad online, en especial para aquellos que busquen una alternativa más estratégica y reposada a los juegos extremadamente realistas o a los de acción sin límites.

El juego cuenta con seis mapas diseñados específicamente para las partidas multijugador

OPCIONES MULTIJUGADOR

TIPOS DE CONEXIÓN: Internet y Red Local (IPX y TCP/IP), pero no conexión directa por cable ni módem.

Nº MÁXIMO DE JUGADORES: Dieciséis. En los modos no cooperativos hay que dividirse en dos equipos

MODOS DE JUEGO: Cooperativo, Capturar la Bandera, Cristal y Caja Negra.

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	95

Las misiones individuales jugadas con un amigo de forma cooperativa representan una interesante alternativa a la jugabilidad típica del género. Los seis únicos mapas incluidos para los modos de enfrentamiento se quedan cortos enseguida. El especial planteamiento de este título ofrece un elevado número de posibilidades tácticas y estratégicas.

puntuación total **91**

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Para casi todo el mundo el fin del verano (que aunque se viene acabando durante todo el mes de Septiembre no se produce definitivamente hasta que no empieza Octubre), viene a ser algo así como el fin de la diversión. Nosotros, los aficionados a los videojuegos, vivimos esta circunstancia de otra forma, ya que el otoño es el comienzo de la temporada alta de los videojuegos, que alcanza su cénit durante la Navidad. Mientras esperamos las novedades del sector, ya os vamos adelantando algunas perlas, como «Commandos 2» y «Codename: Outbreak». El primero es uno de los juegos de estrategia más esperado de los últimos años y ya os podemos adelantar que no defraudará a nadie. El segundo es un excelente juego de acción, especialmente enfocada al apartado multijugador y, os garantizamos, muy adictivo. Para completar esto tenemos el interesante «Project Eden»; el espectacular «Red Faction», un arcade en perspectiva subjetiva que nos permitirá destrozar los escenarios en tiempo real. Por último destacar, «Fly! 2», un simulador de aviación civil con las cabinas más detalladas y funcionales que hemos visto nunca (y os aseguramos que hemos visto unas cuantas).

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

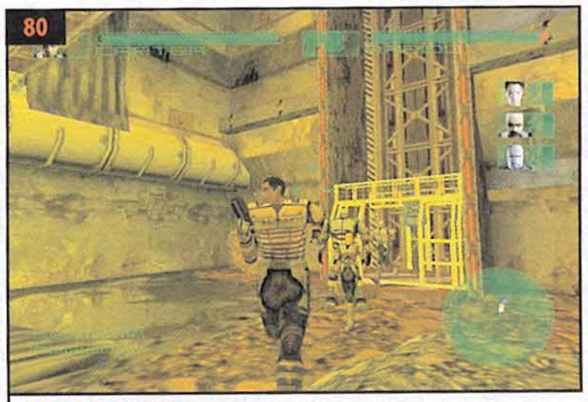
70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...



PROJECT EDEN Un título que ofrece mucho más que acción, y en el que dirigiremos a un grupo de cuatro policías de asalto. Ambientado en el futuro, en entornos urbanos e industriales, «Project Eden» hace gala de toda la experiencia en el diseño de juegos del equipo de Core Design, parte del cual estuvo involucrado en la creación de un clásico como «Tomb Raider».



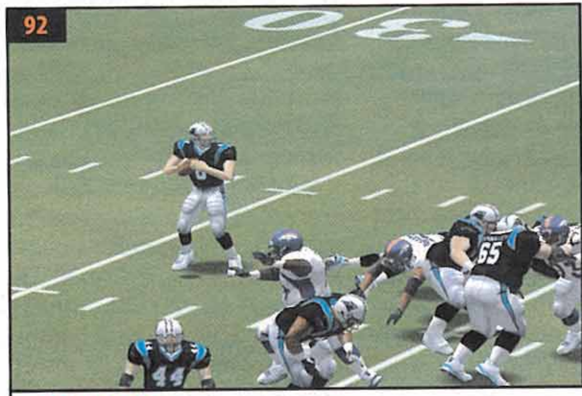
RED FACTION Un juego de acción en primera persona que tiene algunas deudas pendientes con títulos como «Half-Life», pero que también nos ofrece, gracias a su motor gráfico, que permite la deformación de escenarios en tiempo real, un sinfín de nuevas posibilidades de juego. Eres un minero al servicio de la tiránica corporación Ultor, estás atrapado en Marte, y sólo piensas en la rebelión.



PARIS-DAKAR RALLY Este rally, uno de los más conocidos y espectaculares del mundo, nunca ha disfrutado, curiosamente, de un videojuego que estuviera a su altura. «París-Dakar Rally» es el último intento, y a pesar de las buenas maneras que apuntaba, tenemos que decir que fracasa a la hora de recrear toda la emoción de esta durísima carrera.



FLY! II No todo iba a ser «Microsoft Flight Simulator». Tras un azaroso desarrollo y algunos problemas en su salida al mercado en los EE.UU, ya hemos podido probar este sensacional programa que en algunos aspectos supera al popular simulador de vuelo civil de Microsoft. Muy recomendable para todos los aficionados a la aviación.



MADDEN 2002 A pesar de que este deporte no goza de un gran número de seguidores y que muchos incluso desconocen las reglas básicas de juego, tenemos que decir que estamos ante uno de los simuladores deportivos más completos y espectaculares del mercado, con unos gráficos que cortan la respiración y un realismo fuera de toda duda.

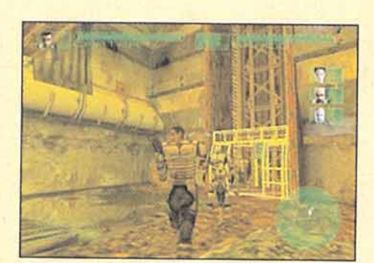


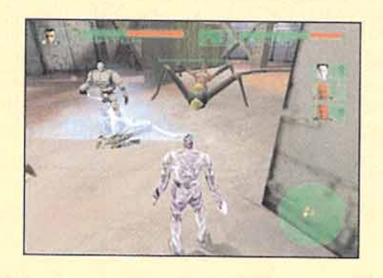
ESTO ES FÚTBOL 2002 La nueva versión del simulador de fútbol de Sony llega a PlayStation 2. Un nuevo motor, gráficos de muy alta calidad, mejoras en la jugabilidad y el control y, claro está, toda la pasión que despierta el deporte rey, allí donde aparezca, son sus credenciales. Una versión que mejora a las anteriores en muchos apartados.

Punto de Mira

- Compañía: **CORE DESIGN/EIDOS**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

¿Acción? ¿Aventura? Cuántas veces no habremos oído que un juego era capaz de combinar estos dos géneros para producir algo nuevo. Pero, «Project Eden» es uno de los títulos en que de una manera más convincente se produce esta feliz unión. Un juego que Core Design ha mimado durante los años que ha durado su desarrollo y que ya, finalmente, está preparado para recibir nuestro repaso.





CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (Red Local, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	89

Bien pensado, diseñado y con una historia sólida y muy cinematográfica. Poco equilibrio entre el modo individual y el multijugador. Muy repetitivo en una segunda partida. Excelente en el apartado técnico, con multitud de efectos especiales realmente logrados.

puntuación total **86**



Project Eden

Sólido

Este juego es bueno. Muy bueno.
Y diferente...
Son los primeros pensamientos que se pasan por la cabeza cuando se empieza a jugar con «Project Eden». ¿Puede ser una exageración? Bueno, cierto es que en sólo un momento no se puede juzgar nada. Pero la nueva producción de Core comienza realmente bien. Eso no se puede negar. Y los primeros minutos que ofrece el juego invitan a presagiar, sin mucha imaginación, algo realmente jugoso.

PERFIL CINEMATOGRÁFICO

Las mismas posibilidades de configuración del juego dan pistas sobre el particular. Opciones como la configuración del formato de pantalla, de panorámico a 4:3, resultan un buen indicio. Pero, claro, en todo caso esto no puede pasar de anécdota o de confirmación sobre la importancia que para Core ha tenido el apartado de la tecnología en el proyecto.

Desde el mismo comienzo es fácil darse cuenta de que estamos ante algo diferente al habitual "mix" de acción y aventura, en un juego muy cuidado



La energía compartida por el grupo reanima a cada personaje cuando éste queda fuera de juego.

Los efectos visuales abarcan desde falsos reflejos hasta sorprendentes sistemas de partículas.

Es cuando empieza el juego realmente, con el acceso a las primeras secuencias cinemáticas, se empieza también a comprender el porqué de esas opciones de configuración de vídeo. Todo arranca poniendo en situación al jugador con la presentación rápida y bien trazada de los personajes, con un diálogo que nos informa de los primeros aspectos relevantes del guión y todo se acompaña con un montaje de la secuencia bastante notable, con un ritmo muy típico de cine y donde se incluyen los créditos de inicio de la producción. En pocas palabras, algo muy parecido a lo que estamos acostumbrados a ver en la pantalla grande cuando una película da comienzo.
Es un comienzo distinto, sí. Y da una buena idea de por donde van a ir los tiros en todo lo que veremos y jugaremos a continuación.

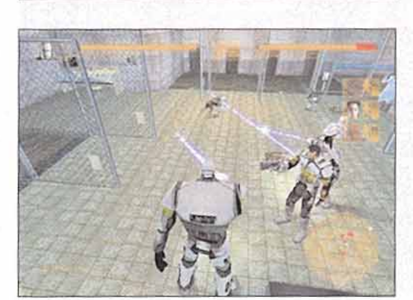
Cuando concluye esta secuencia inicial, tras unos cuantos planos que incluyen cambios de escenario y cámaras en movimiento, el motor 3D del juego, en el que se ha basado esta presentación, da paso a la acción en tiempo real. Nuestro grupo de personajes se encuentra en la entrada de un importante edificio al que ha de acudir a investigar la desaparición de unos técnicos. Y, a partir de este momento, empieza el espectáculo.

¿POR QUÉ UN GRUPO?

«Project Eden» intenta trasladar al jugador a una atmósfera futurista bastante opresiva. Biotecnología, acción, diseños industriales y entornos algo claustrofóbicos, con un notable aire apocalíptico, se mezclan cuidadosamente en el combinado. Pero este combinado establece como premisa principal que se está ante una aventura. Una aventura en la que gobernamos un grupo de cuatro miembros, entre los que podemos alternar el liderazgo

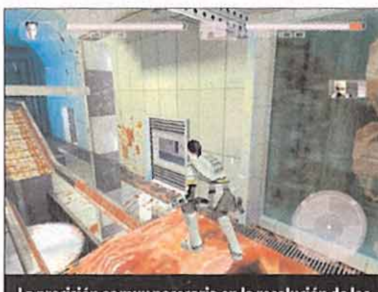

Cuando se trata de entrar en un entorno hostil, el personaje ideal para la tarea siempre es Amber.


Cuando un dispositivo se niega a funcionar puede que no estemos utilizando al personaje adecuado, aunque puede ocurrir que esté averiado y precisa una reparación rápida.




Muchos personajes secundarios ofrecen un apoyo imprescindible en momentos de apuro.

«Project Eden» forma un conjunto sólido en su diseño, guión y acción, y nos sumerge totalmente en su peculiar mundo


La precisión es muy necesaria en la resolución de los enigmas que la aventura plantea constantemente.

del mismo, intercambiando el control directo sobre cada individuo.

¿Por qué un grupo, algo nada habitual en este tipo de juegos? La respuesta, una vez más, nos remite al referente cinematográfico del diseño que ofrece «Project Eden». El diseño de las acciones en el juego se basa en la combinación de las habilidades propias de cada uno de estos personajes. En ocasiones, será indiferente manejar a uno u otro. En las más, nos vemos abocados, irremisiblemente, a coordinar a nuestro grupo para resolver enigmas y activar dispositivos de forma correcta, así como a usar para ello a los personajes adecuados. Además, deben estar cada uno en el lugar idóneo (a veces, incluso, en estancias separadas), lo que añade un cierto toque de "descontrol" que realmente obliga al jugador a concentrarse y sumergirse en el juego, y acaba redundando en la diversión sin que por ello nos volvamos locos.

«Project Eden» forma un conjunto realmente sólido en su diseño de acción, su guión, la definición de sus personajes, el complejo entorno visual y las acciones a realizar. Es capaz de sumergir al jugador de un modo realmente notable en un mundo que parece por momentos real, pues su coherencia y verosimilitud, amén de las numerosas licencias que uno se puede tomar en una historia de ciencia ficción, tienen gran lógica y sentido.

Algo que es muy de agradecer a los chicos de Core y que no resulta tan sencillo como parece de poner en práctica.

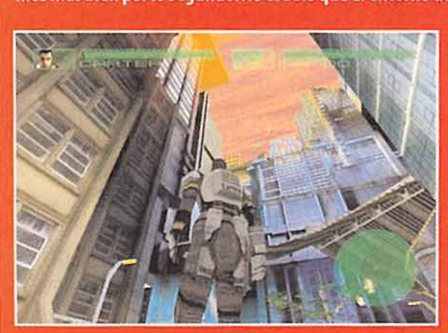
Todo se ve, además, beneficiado por el pensado y cuidado sistema de control. La acción directa (enfrentamientos, peleas, activación de mecanismos, etc.) se ve recompensada por la automatización de tareas evidentes, como subirse a un objeto, por ejemplo. Y todo el hincapié se pone, precisamente, en el control del arma, del personaje, el movimiento del punto de mira, etc. Diseñar algoritmos de IA, como los que muestra «Project Eden» para estas tareas no resulta excesivamente complejo en el caso de los protagonistas, pues una cierta habilidad con la programación de scripts facilita mucho la tarea. Por otro lado, una de las acciones básicas del grupo es ordenar a nuestros compañeros que nos sigan o se queden quietos en un punto concreto.

Esta posibilidad facilita la planificación de emboscadas, y asimismo exige que el control de defensa y ataque de los protagonistas se regule mediante estos algoritmos de IA. En ningún caso los personajes que dejemos atrás o sin control directo atacarán por su cuenta, a no ser que en su radio de acción penetre un enemigo; pero no los veremos correr detrás de nadie, lo que evita, precisamente, que caigan en una trampa. Por tanto, aunque la IA es, sobre todo, práctica no se puede ni debe considerar especialmente brillante.

Sí es más notable en los enemigos, pues el apartado está resuelto de forma bastante eficaz. Aunque, igualmente, no nos encontramos con criaturas especialmente sagaces. Esto también se debe a que la mayor parte de los enemigos son especies mutantes. Y, en su

¡¡Enormes!!

¿Es una herencia de «Tomb Raider»? ¿O realmente es mucho más, en todos los sentidos? Nos inclinamos más bien por lo segundo. No es sólo que el entorno de «Project Eden» ofrezca sensación de enormidad. Es enorme. La mayoría de escenarios, pese a su aspecto urbano y futurista, llegan a causar una sensación de vértigo real en muchos momentos. En ello influye un buen diseño de la arquitectura, de la estética industrial y de edificios intrincados y llenos de recovecos, con múltiples pasillos y estancias que, además, ayudan a crear esa sensación de grandes espacios. Y, para más inri, están infestados de extrañas criaturas...



Grupo de especialistas

Comandar un grupo de personajes como el de «Project Eden» y coordinar sus acciones de forma correcta no tendría demasiado sentido sin la especialización de cada uno de ellos en distintas áreas.

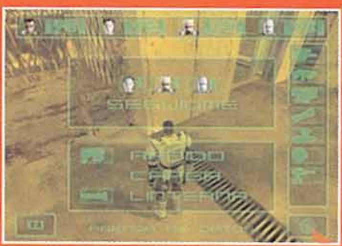
Así, y aunque, en la práctica, todos pueden convertirse en líderes temporales y son capaces de combatir contra los enemigos con casi idéntica destreza, es imposible superar determinados obstáculos si no somos capaces de plantear una estrategia que resulte correcta para nuestros objetivos.

El dominio de las habilidades específicas de cada personaje es la clave para avanzar en «Project Eden». Así, la tecnología está dominada por Andre y Minoko, ingeniero el primero y especialista en sistemas y comunicaciones, la segunda. Los sistemas de más alta seguridad han de ser abiertos necesariamente por Carter, el líder natural del comando, y Amber, la cyborg, puede trabajar en condiciones extremas, como altas temperaturas, ausencia de oxígeno, etc. De este modo, también se entiende el peculiar diseño de la acción y el porqué ninguno muere realmente hasta que la energía total del grupo se agota, pues de otro modo a cada instante, casi, la acción se detendría y la grabación y carga de partidas ralentizaría enormemente el desarrollo de la aventura.

Y ya es todo en muchas ocasiones bastante complejo como para que los programadores no hubieran previsto semejantes circunstancias, evitando así que un gran título como «Project Eden» se hubiera podido convertir en algo sumamente frustrante, lo que por fortuna no ocurre.



Simple y efectivo



Un puñado no muy grande de acciones básicas y un buen número de menús a los que acceder a todo tipo de información forman, junto a los controles básicos de la acción sobre el personaje, la base del interfaz de «Project Eden». Y este es, quizá, uno de los más logrados hallazgos del juego.
Una aventura sólida, rodeada de un guión complejo y enigmático, en ocasiones, que sólo se desvela con la comunicación de información entre los protagonistas y su jefe directo. Pero... claro, todo tiene un pero. En ciertos momentos la cantidad de información puede ser tal que si nos descuidamos y queremos comprobar algún dato, podemos estar revisando conversaciones grabadas más tiempo del que estemos jugando. Quizá limitar este aspecto no hubiera estado de más, aunque también habría podido influir en la ambientación global. Un pequeño desequilibrio que, a la larga, aunque llega a resultar algo pesado no es realmente grave.

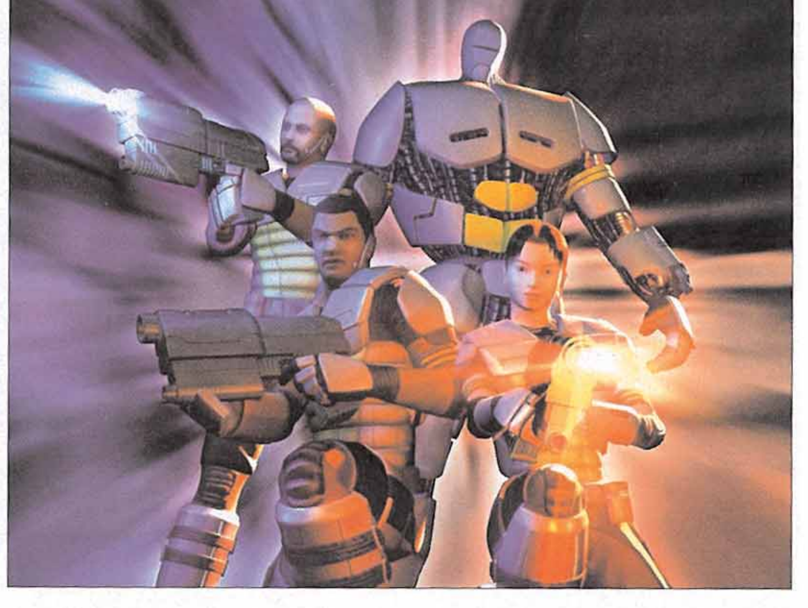
Los pequeños ayudantes



La robótica es un aspecto importante en el conjunto de «Project Eden». Y no lo decimos tan sólo por la peculiar ambientación y escenografía del juego, sino porque pequeños aparatos teledirigidos serán aliados importantes (a veces imprescindibles) de nuestro grupo para superar ciertos obstáculos.
Estos, que aparecen en nuestro inventario como un útil más, brindan la posibilidad de llegar a sitios de difícil acceso que, por múltiples razones (tamaño, peso, etc.), nuestro protagonistas no pueden realizar sino mediante estos artefactos que, eso sí, tienen un tiempo limitado de operatividad. Esto nos obligará a armarnos de paciencia, en muchas ocasiones, hasta conseguir controlarlos de modo perfecto y dar con la clave de resolución de algunos enigmas que, en ciertas misiones, no aparacen tan claros como a muchos nos gustaría.



Cuando entran en su radio de acción, los enemigos siempre encuentran respuesta de nuestro grupo.



Core ha desarrollado un motor 3D que hace palidecer de envidia a otras producciones de la compañía



Aunque algunos caminos parecen inaccesibles hay siempre una solución lógica a todo.



Una de las primeras sorpresas con los enemigos es que también nos pueden atacar por el aire.



El uso de la linterna no es sólo útil sino, a veces, de lo más espectacular. Sobre todo en los combates.

lado "animal" se guían más por el ataque directo que por la estrategia y la planificación. Son capaces de esquivar, pero no mucho más. El movimiento constante es su defensa favorita, en el tema que nos ocupa.

ACCIÓN Y MÁS ACCIÓN

Asumida la base de cómo se maneja «Project Eden» en la resolución de enigmas, la acción toma el siguiente lugar en el conjunto, aunque a veces se convierte en protagonista absoluta. Aquí, la base que los programadores han tomado como referencia es la de un juego que conocen bien: «Tomb Raide». No en vano, muchos de ellos han estado involucrados en el diseño de varias de las entregas de la serie protagonizada por Lara Croft.
De la vista principal en tercera persona (aunque se puede cambiar con la primera), unos controles sencillos de movimiento (y más aún para la interacción con el entorno), disparos por doquier y un par de dispositivos de control remoto es de todo lo que nos tenemos que preocupar. En pocas palabras, en cinco minutos nos hemos hecho con todas las posibilidades y podemos dedicarnos a investigar, sin perder tiempo en aprender controles raros, lo que se resume en que desde el primer momento nos metemos en la acción y empezamos a descubrir todo lo que puede dar de sí.
Donde quizá se lía un poco la cosa es en el asunto de los menús de información, pues los datos recibidos de nuestro contacto con los distintos personajes pasan a una serie de archivos que se pueden consultar con ayuda de unos menús. Y a veces, la información es demasiada y es fácil perderse entre ella. Por ello hay que tener en cuenta sobre todo el apartado de los objetivos y de las conversaciones con el jefe del grupo, que es lo más vital en cada misión, pues nos puede marcar zonas de los escenarios a las que se debe acudir sin remedio. Lo bueno es que el juego está traducido al castellano, y ayuda bastante en ese sentido, aunque sea un apartado no especialmente brillante en su calidad, pero sí en el que se cumple.
Muchas veces, llegados a estas zonas, es donde se desata el infierno para el jugador, con explosiones, trampas, enemigos por doquier que mutan ante nuestros ojos... la esencia de la acción, qué caramba. Y en estos momentos también es cuando empezamos a darnos cuenta, si no lo hemos hecho ya, del potencial técnica de «Project Eden».
El motor 3D ha sido preparado no sólo para gestionar modelos y polígonos de una forma escandalosa, sino para un tratamiento complejo y brutal de la luz dinámica, sombreados,

Elige la perspectiva



Cambiar entre una perspectiva subjetiva (ideal para los "quakers" más recalcitrantes) o una en tercera persona es una más de las posibilidades de «Project Eden». Cierto es que, en nuestra opinión, el juego está ideado pensando en la segunda: da más dominio del entorno y de la interacción con los objetos, algo vital en todo momento. Pero hay que reconocer que en las secuencias de combate contra los enemigos, el espectáculo crece con la vista en primera persona. Sin embargo, la influencia del diseño global se deja notar. Y mucho. La perspectiva en tercera persona es ideal para poder esquivar, rodar y sacar ventaja del entorno. Así como para tener bien presente en todo momento las posibilidades del personaje que controlamos. Es una posibilidad, sí, y es algo que se puede agradecer a Core, ya que ha pensado en todas las opciones, pero a veces no tiene demasiado sentido.



El enorme corpachón de Amber resulta ideal para ponerlo como salvaguarda del resto del grupo en ciertos casos, pero hay que tener en cuenta que no resulta invulnerable y puede ser dañado como los demás.



Aunque Carter es el líder natural, cualquiera de los personajes puede actuar como tal.





Ciertos extraños personajes desvelarán la trama, poco a poco, hasta llegar al sorprendente final.

Al estar planificado al milímetro, el juego encuentra su punto débil en la novedad que puede ofrecer una segunda partida



La IA se basa en unos parametros muy definidos, por lo que no se debe esperar un nivel muy brillante.

efectos especiales, sistemas de partículas y texturas de una riqueza enorme... Especialmente merece la pena llamar la atención sobre el uso de las linternas en escenarios particularmente oscuros. Aparte de ser muy necesarias, los efectos conseguidos en la iluminación son realmente notables.

Y el sonido no está a la zaga, con un excelente uso del audio 3D, amén de la multitud de efectos y la banda sonora, que resulta igualmente estupenda y de gran calidad

EN CONCLUSIÓN

Con todo, lo que se aprecia en «Project Eden» es que se está ante un producto realmente bien trabajado. Pensado en sus detalles y cuidado en su conjunto. Pero es tan redondo que, como las monedas, tiene dos caras. Y se ven muy claramente cuando se ha terminado el juego, o se intenta establecer una comparación entre el modo principal y las opciones multijugador en plan cooperativo.

La estructura y el diseño cinematográfico de «Project Eden» le obliga a estar planificado al milímetro. Y, esto, ¿qué significa? Pues que sus oportunidades de ofrecer algo nuevo cuando se intenta jugar por segunda vez son prácticamente nulas. Toda la excitación, originalidad, calidad y adicción que provoca disfrutar de la aventura hasta apurar las últimas gotas de diversión se reducen notablemente en una segunda vuelta sobre el juego, pues una vez se conocen sus secretos, poco más hay que descubrir.

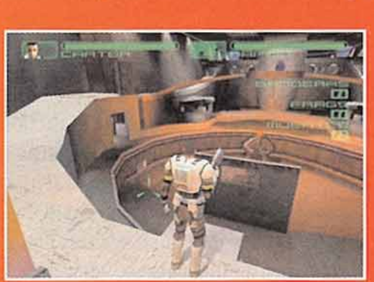
Esto, en cualquier caso, no hace mella a considerar a «Project Eden» como un juego realmente bueno. Complejo pero coherente y sólido. Excitante, divertido y original, pero reiterativo si intercambiamos las opciones multijugador e individual.

Un título que ofrece mucho más que simple acción y que combina con habilidad y maestría la aventura con el combate. Un título al que sólo le falta esa pizca sutil para compensar los puntos flojos y convertirse en un clásico, pero que a buen seguro marcará tendencias en futuros desarrollos al considerar como obligatoria la coordinación de acciones aparentemente dispares.

Un juego que, en todo su conjunto, bien merece una recomendación especial y un puesto en cualquier buena colección.

F.D.L.

Las opciones multijugador



Aunque una de las premisas del desarrollo de «Project Eden», en sus opciones multijugador, era el enorme abanico de posibilidades que se derivaba del modo de juego cooperativo (el primero planificado por Core), quizás el optimismo ha sido demasiado en este punto. No es que se trate de que esté mal planificado, ni mucho menos. Al contrario, comenzar en este apartado puede resultar de lo más divertido, si se disfruta de una red local. Pero es éste también el aspecto principal que pone en evidencia uno de los puntos más débiles del juego. Además, afecta no sólo al multijugador, sino también a la modalidad de juego individual. Coordinar las acciones de los cuatro miembros del grupo, cuando se juega solo, es inevitable por la propia estructura del guión. Pero, si después de terminar la aventura entramos en la opción cooperativa, nos daremos cuenta que «Project Eden» es un título que ofrece pocas posibilidades de volver a jugar varias veces. Y viceversa.

La propia solidez y, en cierto modo, rigidez de la historia y el desarrollo de la acción, pasa cuenta al jugador una vez se conocen los pasos a dar. Si se sabe cómo solucionar todos y cada uno de los puzzles, la cosa cambia al afrontarlos una segunda vez.

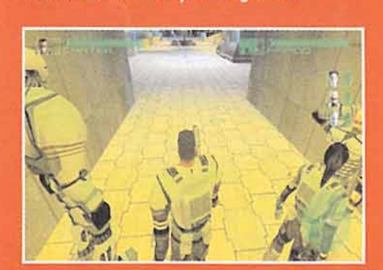
Muchas más posibilidades ofrece, por el contrario, en las opciones "extra" de multijugador, que no son sino las habituales de muchísimos títulos de acción: deathmatch, capturar la bandera y una curiosa modalidad de carreras de rovers (el pequeño robot rodante que nos acompaña en el juego).

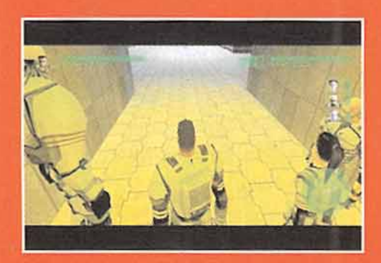
Amplitud de miras



Esto sí que es una sorpresa. Y de las agradables, por cierto. ¿Eres un auténtico fanático de la última tecnología y las posibilidades de la imagen cinematográfica? Pues si dispones de un monitor panorámico, o la posibilidad de conectar a través de la salida de vídeo digital la tarjeta gráfica de tu PC un televisor de estas características, vas a disfrutar de «Project Eden» como no te puedes imaginar... si te gusta el juego, claro.

Las opciones de configuración de vídeo permiten, entre otras muchas cosas, además de ajustar la calidad visual, escoger para la proyección de la imagen entre formatos 4:3 (el de siempre, vamos), buzón ("letterboxed") 16:9 y, finalmente, el 16:9 panorámico real (anamórfico). Por supuesto, esto implica, además de más amplitud de perspectiva, más requisitos de sistema, pues el juego ha de generar mucha más imagen y textura de manera simultánea. ¿Merece la pena? Totalmente. ¿Es imprescindible para jugar? Ni mucho menos, pero te mete en la acción de tal modo que parece que estés dentro de una película, sólo por el formato. Y si a esto le añadimos el cuidado guión de la aventura, y su reconocida influencia del cine... ¡es una gozada!







Punto de Mira

- Compañía: **VOLITION / THQ**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **ARCADE / AVENTURA**

Vamos a recurrir a lo más granado en programación hoy por hoy, es decir: deformación de escenarios, dinámica de fluidos y simulación de partículas. Pues todos estos conceptos alcanzan en el juego tal grado de importancia y excelencia que logran reproducir un realismo físico hasta ahora desconocido en el poblado mundo de los arcades de perspectiva subjetiva.



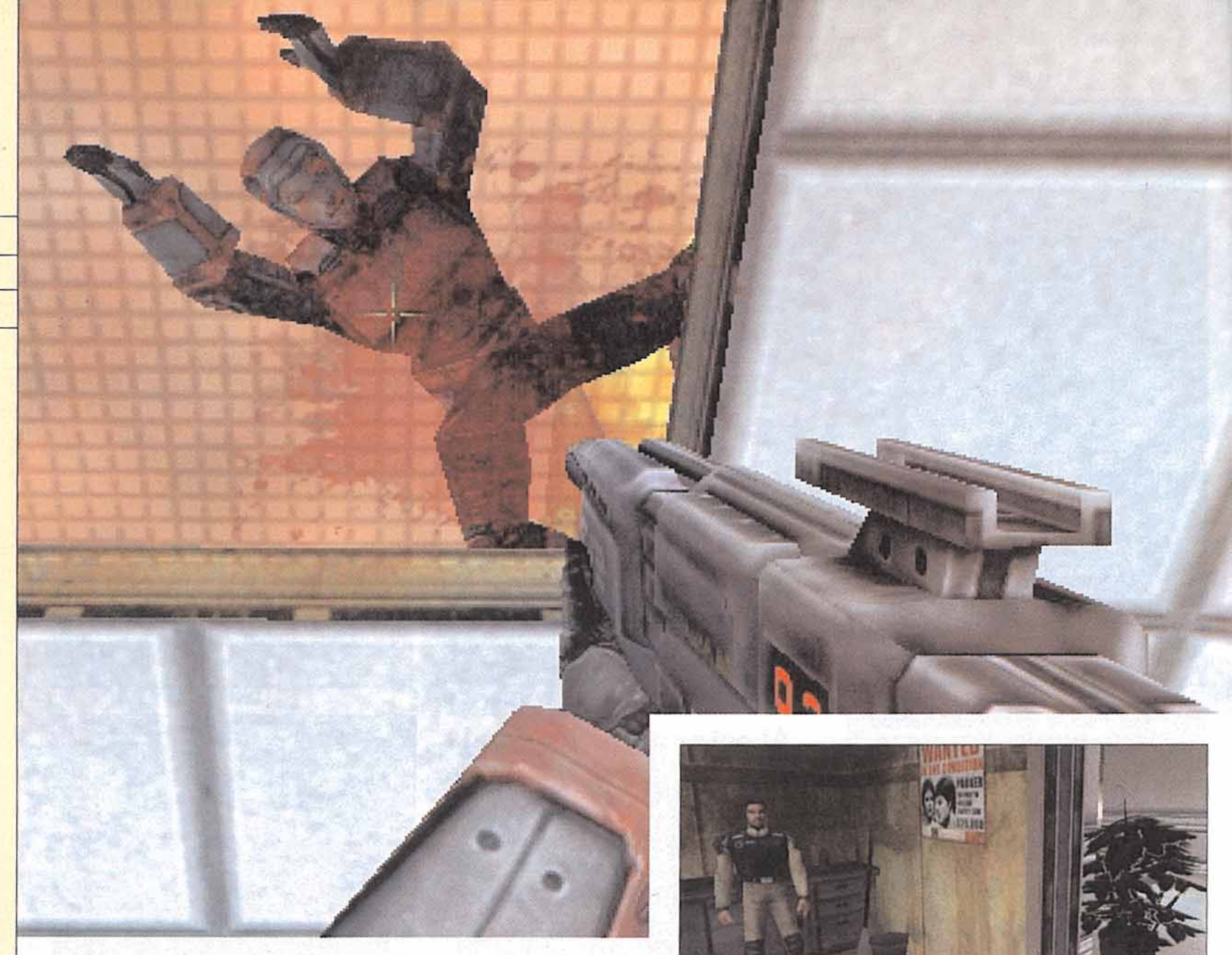


CPU: Pentium II 333 MHz (REC. Pentium III a 500 MHz) • **RAM:** 64 MB (REC. 128) • **HD:** 1.3 GB (REC 3.5) • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (REC. 32 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	85

Espectacular demolición de casi todos los escenarios, muy bien diseñados gráfica y estructuralmente. No hay muchas clases diferentes de enemigos. La IA es todo un reto para nuestra puntería y para demostrar nuestra habilidad con el armamento.

puntuación total **86**



Red Faction

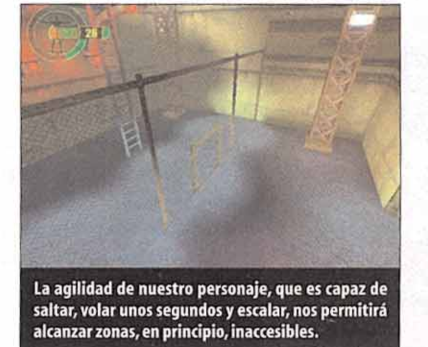
Rompedor

Si bien las primeras partidas con «Red Faction» nos hacen catalogarlo como un sucedáneo de «Half-Life» por las dosis de aventura que encontramos en el clásico desarrollo de aniquilar a toda forma de vida sospechosa de ser agresiva, tras pasar el primer nivel se destapan aspectos muy originales en su género. Sin duda la novedad más sobresaliente es la demolición de los escenarios y de todos sus elementos con una realismo tan sorprendente como efectivo de cara a la jugabilidad del programa. Por ejemplo, abrir un boquete en la pared con los explosivos significa que disponemos de una vía de escape a otra sala si estábamos rodeados, una táctica hasta ahora inconcebible en esta clase de juegos. Esta deformación de los escenarios en tiempo real es la joya de la corona entre las prestaciones del motor del juego «Geo-Mod».

A DEMOLER

Claro está que no todas las paredes, suelos y techos sucumbirán ante la onda expansiva de cargas explosivas, torpedos y misiles, pues sólo se abrirán boquetes en los escenarios con lógica material para ello, es decir, en escenarios de roca compactada, arenisca y otros materiales menos resistentes que las planchas de acero. Ahora bien, en muchas ocasiones la única forma de seguir avanzando o de resolver un obstáculo consistirá en dinamitar un elemento que repercutirá físicamente en la respuesta del entorno.

Hay decenas de situaciones que ilustran la enorme libertad de acción que otorga la deformación de escenarios en tiempo real. Así, podremos volar el marco de una puerta para que salte la moldura y abrirla sin problemas, abrir un hueco en las paredes de arcilla de los túneles de la mina para descubrir zonas secretas, inutilizar un puente, bloquear un camino o provocar una avalancha al paso de un grupo de enemigos.



La agilidad de nuestro personaje, que es capaz de saltar, volar unos segundos y escalar, nos permitirá alcanzar zonas, en principio, inaccesibles.



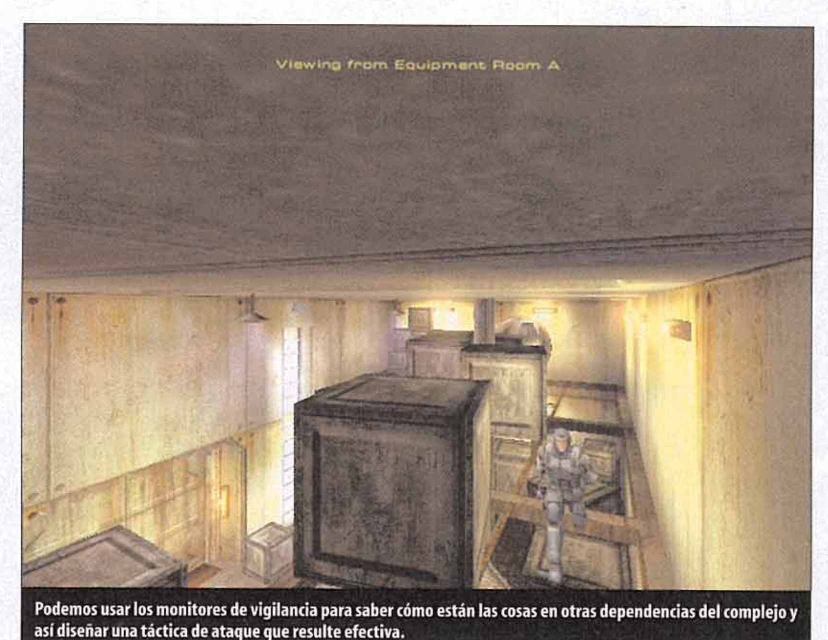
Cualquier personaje alcanzado por nuestras balas caerá al suelo con una secuencia de animación de un realismo estremecedor.

> La inteligencia artificial es bastante buena, los soldados son capaces de sortear las balas y parece que realmente oyen los disparos

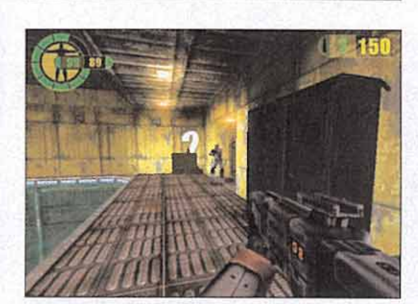
No todo en «Red Faction» se reduce a ser un experto en explosivos. Primero hay que saber contra quién y porqué tendremos que luchar a vida o muerte. Encarnamos a Parker, que acepta trabajar en las minas de Marte. Allí descubre que la compañía explotadora, la corporación Ultor, administra las minas en un estado de tiranía y absoluta indefensión para los mineros, que mueren por el exceso de trabajo y son víctimas de mutaciones causadas por la atmósfera de las minas marcianas. La situación se torna insoportable y algunos mineros forman un grupo revolucionario llamado Red Faction, que lucha contra la corpora-



Los soldados se esconden, se parapetan, huyen si es que están en desventaja...



Podemos usar los monitores de vigilancia para saber cómo están las cosas en otras dependencias del complejo y así diseñar una táctica de ataque que resulte efectiva.





Los líderes de la facción minera nos irán informando de nuestros objetivos.

Como elemento negativo destaca su falta de originalidad, y la escasa variedad de enemigos a lo largo del juego



Los efectos de iluminación no son dinámicos, pero cumplen con su cometido.

ción Ultor hasta las últimas consecuencias. Parker se unirá a esta facción disidente y deberá sobrevivir en los túneles de las minas, sabotear las instalaciones de Ultor, entrar en la administración de la empresa y muchos escenarios más en los que tendremos que enfrentarnos a las fuerzas de seguridad de tan terrible compañía. Como podéis imaginar, el inevitable objetivo final es derrotar a Ultor y restaurar la justicia en Marte. Vamos, que el argumento parece basado en "Desafío Total".

SOLDADOS ALERTA

Como podréis imaginar, Ultor dispone del ejército necesario para mantener su abusiva política. Todos los soldados son de élite, y están equipados con la más avanzada tecnología. Puede que su aspecto físico no sea lo más amenazante que hayáis visto, pero os podemos asegurar que su elevada inteligencia artificial los convierte en enemigos de cuidado. Su agilidad es fulgurante, pues son capaces de sortear las balas hasta el punto que tendréis la impresión de que realmente oyen los disparos y pueden ver las trayectorias de la balas. Además de suponer el máximo reto para nuestra puntería, también demuestran una magnífica compenetración, y son capaces de efectuar emboscadas y ataques en grupo. Vamos, que con estos soldados no funciona aquello de deslizarse lateralmente y ocultarse en las esquinas, pues ellos también seguirán esta táctica y nos la pueden jugar en cualquier momento. Necesitaréis mucha habilidad para no fallar el primer disparo y para acertar a blancos que casi siempre están en movimiento, menos mal que el armamento disponible pasa de la alta precisión del rifle de francotirador a la brutalidad del fusil de asalto o la impagable sutileza de la pistola con silenciador.

Eso sí, cuando hagáis blanco merecerá la pena tanto esfuerzo ya que las animaciones son alucinantes, muy en la línea de «Soldier of Fortune», pues veréis cómo los cuerpos se arquean dependiendo de dónde reciban el disparo. Y con proyectiles de gran calibre o a quemarropa saldrán despedidos hacia atrás, o hacia delante, según la dirección de la onda expansiva generada por la explosión.

Y es que, por si no lo habíamos dicho hasta ahora, en «Red Faction» no sólo hay que avanzar arrollando todo a nuestro paso, en ciertos niveles será necesario pasar desapercibido, ocultando el arma y usándola sólo en caso de emergencia y siempre con el silenciador para no activar la alarma. Y, puestos a mantener una presencia residual cero, será necesario coger los cuerpos para ocultarlos como es habitual en otros juegos como «Commandos» o «Thief». Además, abundan los mecanismos que deberemos manipular siguiendo cierta lógica y, cuando no dé resultado, habrá que recurrir al método de prueba y error con decenas de palancas, interruptores, válvulas, etc. Tampoco hay que olvidar que con bastante frecuencia tendremos que sobrevivir a bordo de submarinos para pasar las zonas sumergidas, así como subir a helicópteros, tanques y excavadoras para recorrer zonas del mapeado imposibles de recorrer a pie. Todos estos medios de transporte son muy fáciles de pilotar, pero como serán atacados por sus casi invencibles homónimos y el arsenal ►

Memorias de un francotirador

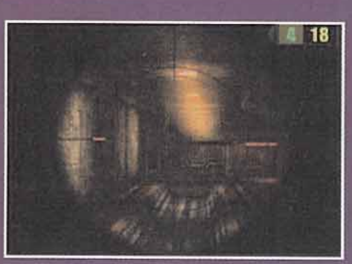






Los soldados de la corporación Ultor ponen los cinco sentidos en su trabajo. Por ejemplo, de nada servirá colocar una carga explosiva en su camino, pues la verán y ni se acercarán a ella. También son únicos a la hora de esquivar los misiles. En definitiva, la clave para acabar con ellos radica en que no nos vean. Gracias al complejo diseño estructural del mapeado –debido a la deformación de los escenarios–, en muchas ocasiones hay pasadizos secretos o el propio pasaje abierto por una explosión que nos permiten entrar en una sala por un acceso elevado u oculto a la mirada de los guardias. Desde tan privilegiada posición podemos usar la mira telescópica del rifle de francotirador para causar estragos en las filas de la corporación Ultor, como podéis ver en estas imágenes. Una buena estrategia, para ir avanzando sin problemas.

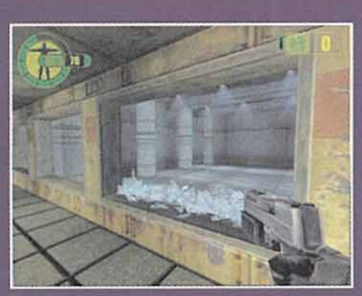




Destruye que algo queda





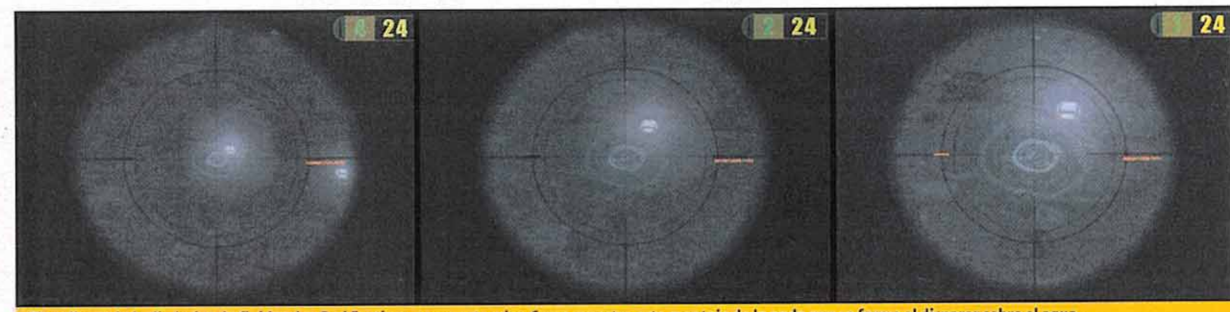


Esa necesidad que todos tenemos de eliminar el estrés diario nos llevará a desahogarnos con juegos como «Red Faction», pero esta vez no serán los enemigos el único blanco de nuestra ira; cualquier elemento del escenario es susceptible de ser destrozado como eficaz terapia antiestrés.

Especialmente adictivo es hacer añicos los cristales –muy abundantes, por cierto, a lo largo del mapeado–, con la secuencia más espectacular que hemos visto para recrear su rotura. Nunca os cansaréis de ver cómo se agrietan, saltan en cientos de pedazos y caen sobre las marquesinas y el suelo de los escenarios. Muy relajante.







El realismo de la dinámica de fluidos de «Red Faction» es espectacular. Como muestra este montaje de la onda que se forma al disparar sobre el agua.



En esta secuencia podéis contemplar la destrucción de un submarino. Es sólo un ejemplo del realismo físico de las explosiones y demás ondas expansivas en «Red Faction».

no es precisamente infinito, sólo con el dominio absoluto de las maniobras evasivas y disparando con el blanco fijado es posible tener alguna oportunidad de no acabar flotando muerto en el agua o esparcido en trocitos a lo largo de varios kilómetros a la redonda.

Los escenarios de «Red Faction» serán recordados por su realismo al recibir impactos, pero no podemos obviar el notable trabajo llevado a cabo por Volition en el diseño y creación de los mismos. Están lejos de ser un prodigio de originalidad, pero veréis estructuras mucho más complejas de lo habitual en el género, con maquinarias y engranajes muy sofisticados. Los mapeados de texturas están por lo general a un alto nivel, recreando con gran realismo visual los distintos materiales, o desgastes como la herrumbre, la oxidación, etc. La iluminación, sin llegar a ser dinámica, consigue unos efectos de fuentes de luz impresionantes, y se aprecia el uso de paleta de millones de colores para generar una atmósfera tan colorista como agobiante gracias a unos contrastes y sombreados muy acusados. Los efectos visuales de explosiones no sorprenden pero cumplen con su cometido, aunque sí destaca la excelente visibilidad de las trayectorias de las balas y los fogonazos de los disparos.

El juego pasará a la historia por su motor, que permite la deformación de los escenarios en tiempo real

«Red Faction» pasará a la historia del software de entretenimiento por la deformación de escenarios en tiempo real en un arcade de perspectiva subjetiva muy adictivo.

Su baza principal es la libertad total que tiene el jugador en el entorno 3D, tanto en el modo de un jugador como en las partidas multijugador con las clásicas opciones de todos contra todos y capturar la bandera.

El sonido no es el más impactante del género, pero los efectos son veraces y bajo EAX el sonido posicional 3D es convincente.

Y para los que además disfrutan dando rienda suelta a su faceta creativa, el editor de niveles implementado es genial por su potencia y sencillez de uso.

Sólo la escasa variedad de enemigos y una falta de originalidad evidente en el planteamiento (mezcla de aventura y acción) impide a este magnífico programa acercarse a la puntuación de obra maestra, pues el noventa por ciento son soldados vestidos con diferentes uniformes y equipos. En suma, a la hora de ponerse manos a la obra, se echa en falta sobre todo esa "diversidad anatómica" que nos pone los pelos de punta y nos impulsa a no soltar el gatillo hasta acabar con cualquier forma de vida que amenace con convertirnos en su almuerzo.

A.T.I.

Además de un ejército de soldados, perfectamente entrenados, la corporación Ultor dispone de robots de ataque tan resistentes como agresivos.



Algunos máquinas muestran una gran complejidad estructural, como esta olla de minerales en la que nos podemos subir para desplazarnos por la refinería.



El juego no sólo consistirá en matar y matar a los enemigos; en muchas fases habrá que solucionar problemas en los que las armas no servirán de nada.


CODENAME:
OUTBREAK


www.virgin.es






PC
CD
ROM


GAME WORLD


INTERactive

- Compañía: **BROADSWORD / ACCLAIM**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**



Resulta inexplicable que una de las competiciones automovilísticas más renombradas y espectaculares que existen en el mundo no se haya reproducido en el PC. «París-Dakar Rally» es el intento llevado a cabo por Acclaim pero, a pesar de sus buenas intenciones, fracasa al recrear el encanto y la emoción de esta competición.



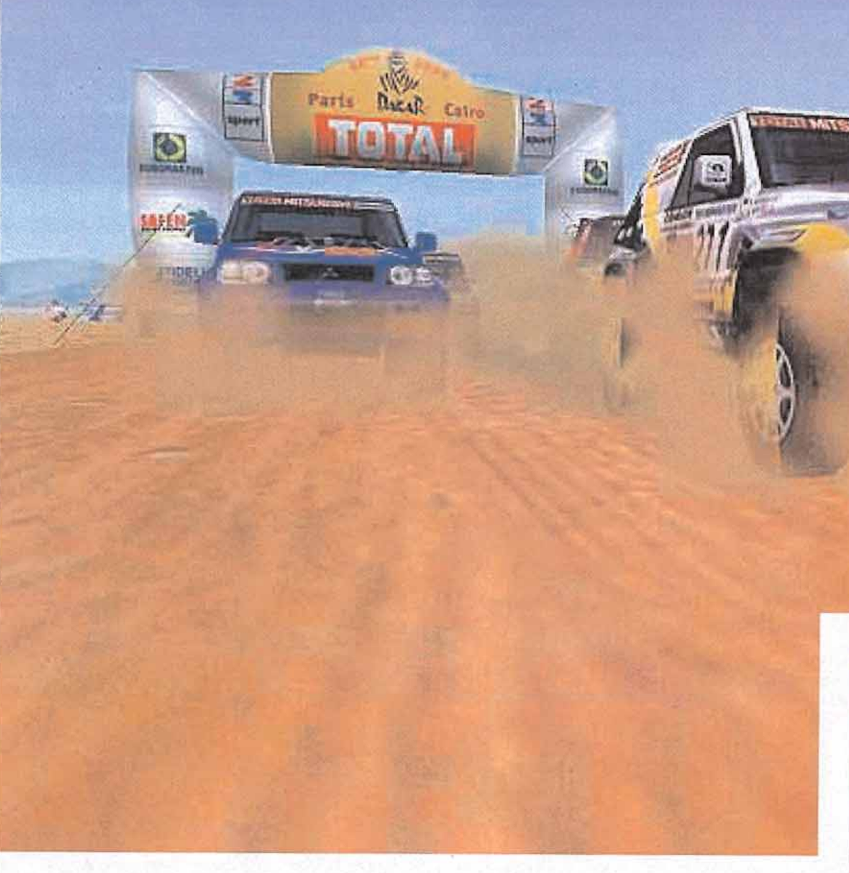
CPU: Pentium 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 850 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB AGP) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	60

Se echa en falta una mayor nitidez en los escenarios y unas secuencias de animación mejor acabadas. Un juego de estas características pedía a gritos un modo de juego compartido. Resulta incomprensible que en un juego inspirado en el París-Dakar haya que conducir por un camino prefijado.

puntuación

total **60**



París-Dakar Rally

Otra ocasión desaprovechada



Aunque pueda parecer que rodamos libremente, estamos obligados a seguir la carretera.



La vista desde el interior de los vehículos está muy conseguida, especialmente la de los boogies.



Esta es una de las pocas ocasiones en las que nos cruzaremos con otro competidor.

El Rally París-Dakar es una competición automovilística en la que los más avezados pilotos disputan por las primeras posiciones durante los más de 10 000 kilómetros que separan ambas ciudades. En esta prueba extrema participan cerca de 300 pilotos con distintos vehículos todo terreno. A pesar del interés que suscita esta competición en las audiencias de todo el mundo, ningún diseñador de videojuegos había sido capaz hasta la fecha de producir un juego que reflejara fielmente el espíritu del Rally. «París-Dakar Rally» surge con el sano propósito de suplir esa carencia. Pero, a juzgar por el resultado, mucho nos tememos que tampoco los chicos de Acclaim lo han conseguido en esta ocasión.

ESCASAS OPCIONES

«París-Dakar Rally» es el típico juego de carreras. En él, los jugadores pueden elegir sus vehículos entre los pertenecientes a cuatro categorías bien distintas para batirse en diez pistas diferentes. Cada pista está subdividida en cuatro etapas correlativas; cuando las superemos, accederemos a la siguiente pantalla y obtendremos un nuevo vehículo. «París-Dakar Rally» ofrece al jugador las opciones mínimas exigibles en un juego de estas características: un modo arcade, una campaña, una contrarreloj y las consabidas opciones de configuración del programa, lo justo para satisfacer las necesidades del jugador poco exigente. Los modos contrarreloj y arcade son demasiado similares entre sí y no ofrecen mayor aliciente que el que supone disputar una carrera rápida. Como suele suceder, la modalidad campaña es la más completa de todas y plantea una jugabilidad más completa que la que puede proporcionar una simple carrera, pero sorprende que en un juego de carreras no exista al menos una modalidad de juego compartido. La mayoría de los juegos de este tipo ofrecen opciones multijugador –ya sea en red local o sobre el mismo PC– así que resulta incomprensible el hecho de que los programadores de Broadsword no se hayan molestado en incluir una.

Resulta muy frustrante que siempre nos veamos obligados a conducir por caminos delimitados

El sistema de juego es bastante sencillo. En un principio, el jugador sólo dispondrá de un automóvil perteneciente a cada categoría –coche, moto, boogie y quad–. Es, por tanto, necesario ganar carreras para liberar nuevos vehículos, cosa que contrariará al jugador ávido de diversión inmediata. Liberar nuevos coches y circuitos es relativamente sencillo, aunque no haya un número excesivamente elevado de ninguno de ellos. Otra opción es la de cambiar los skins de nuestro vehículo, aunque en la práctica se traduzca en un mero cambio del color de la carrocería.

TÍPICO JUEGO DE CARRERAS

Tras realizar todas las selecciones pertinentes, comenzamos la carrera en sí. Se supone que el Rally París-Dakar atraviesa lugares vírgenes o


Los modelos de los vehículos están bien realizados y la conducción de cada categoría es muy diferente.


El quad, sin duda, es una de las máquinas más atractivas y divertidas de manejar.

Cabe reprochar los excesivos requisitos que precisa el juego para funcionar correctamente


En «París-Dakar» nos veremos obligados a mostrar nuestras habilidades sobre distintas superficies.


Los escenarios están correctamente realizados, aunque adolecen de una gran falta de definición.


Si abandonamos la pista o nos salimos de ella nuestra punta de velocidad disminuirá.

inexplorados, pero lo que aquí encontramos son circuitos atravesados por senderos de tierra. Rodar por estos caminos es la única manera de conseguir una buena punta de velocidad y así obtener la clasificación para la siguiente fase. No obstante, resulta frustrante y poco representativo de un rally como el París-Dakar que nos veamos obligados a conducir por caminos delimitados. De hecho, no podemos conducir campo a través libremente, puesto que el programa nos devolverá a la pista sin miramientos. Para orientarnos a lo largo de la carrera dispondremos del clásico navegador que nos avisará de viva voz del trazado o los accidentes de la carretera. Como las etapas son largas, las correremos siempre solos, algo respetuoso con la realidad, pero tedioso después de unas cuantas partidas.

EXCESIVOS REQUERIMIENTOS

Aunque los modelos 3D de conductores y vehículos están bien realizados, los escenarios adolecen de una gran falta de definición que lastra el conjunto. A lo largo del juego encontraremos también problemas de popping y clipping en algunas secuencias de animación. Aunque la música está correctamente realizada –pero sin alardes–, la gama de sonidos y efectos especiales es limitada, insidiosa y repetitiva, y no ayuda en absoluto a sumergir al usuario en la carrera. El juego aprueba en los demás aspectos técnicos, pero como nota negativa cabe reprocharle los excesivos requisitos que precisa de nuestro ordenador, ya que nos obliga a disponer de 128 MB de RAM para poder siquiera jugarlo. Siendo un caso similar, –otro arcade de conducción sin excesivas pretensiones– el juego no alcanza el nivel de juegos como el reciente «Offroad», que precisaba una máquina de características similares pero ofrecía a cambio una belleza gráfica sin parangón. Tampoco su jugabilidad es equiparable, teniendo en cuenta que aquel título incluía un modo multijugador tremendamente adictivo.

APROBADO POR LOS PELOS

«París-Dakar Rally» es un juego decente y medianamente divertido. El programa ofrece el mínimo exigible en todos los aspectos, así que la satisfacción que el jugador obtenga dependerá del interés que sienta por esta famosa competición. Aquí no encontraréis el peligro de las dunas del desierto o la angustia de deambular perdido en tierra de nadie, ni siquiera animales salvajes que se cruzan en nuestra trayectoria. Sólo un juego de carreras sin mayores pretensiones que las de aprovechar una licencia.

I.C.C.


Los accidentes son muy normales dentro del rally París-Dakar, como refleja esta imagen.


Tendremos que aprender a controlar muy bien los derrapajes si queremos manejar estas motos.


Aquí tenéis el ansiado final de la etapa. Sólo los más duros conseguirán terminar todas las etapas.

Offroad, netamente superior





Micromanía analizó en el número 76 un juego con características muy similares a las de «París-Dakar Rally». «Offroad» era el título de este divertido juego diseñado por Rage. La filosofía de ambos programas era la misma, competir para obtener nuevos coches y conocer nuevos circuitos. Sin embargo, el juego individual resultaba tremendamente adictivo y frenético, gracias a la elevada Inteligencia Artificial de los oponentes y a la orografía endiablada de todos los circuitos, repletos de saltos, obstáculos y atajos. «Offroad» estaba construido con un potentísimo engine 3D que, si bien exigía unos requisitos técnicos muy elevados, ofrecía una calidad gráfica muy superior a la mostrada por «París-Dakar», tanto a nivel gráfico como sonoro. Por si fuera poco, «Offroad» incluía un modo de juego en red local absolutamente devastador. Muchos usuarios no podían jugarlo, pero al menos el programa contemplaba la posibilidad de competir con un amigo, algo que «París-Dakar Rally» obvia por completo a pesar de la importancia de poder disputar carreras con otros jugadores humanos.



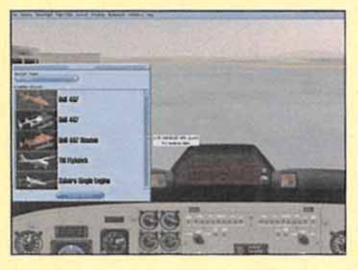


Punto de Mira

- Compañía: **TERMINAL REALITY / GOD GAMES**
- Disponible : **PC, MAC**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **SIMULADOR**

Ha pasado algún tiempo desde la salida al mercado de «Fly! 2k», la versión completa y mejorada de «Fly!», y los fans de este simulador de aviones probablemente estaban ya pensando en una secuela. Pues bien, aquí está y podemos decir que estamos ante un juego muy sólido en todos sus conceptos.





CPU: Pentium II 333 MHz (REC. Pentium III a 500 MHz) • **RAM:** 64 MB (REC. 128) • **HD:** 1.3 GB (REC. 3.5) • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (REC. 32 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	75

Prácticamente todos los indicadores e interruptores de las cabinas funcionan y se pueden manipular. El manual completo del juego no está en papel ni tampoco se ha traducido a nuestro idioma, lo que volverá locos a los principiantes del género. Los modelos de los aviones y todo el apartado gráfico, en general, están muy logrados.

puntuación total **75**



Fly! II

Aprende a volar... solo

El desarrollo de «Fly! II» ha resultado un tanto azaroso. A la enfermedad de su creador, Richard Harvey, hay que añadir la adquisición por parte de Take Two de G.O.D. Games, editor del juego de Terminal Reality, lo que probablemente también afectó al proyecto de una u otra forma. Quizá alguna de estas circunstancias sirva para explicar la salida al mercado de un juego, que en su primera edición estaba aún prácticamente a medio terminar. Y es que «Fly! II» apareció en Estados Unidos sin manual (bueno, con un manual introductorio de cuarenta páginas), lo que provocó que recibiera notas muy bajas en las reviews americanas. Pasó algún tiempo (unas tres semanas) y por fin se colgó en la red un manual completo a disposición de los sufridos usuarios, además de otros parches que solucionaban diversos problemas del juego, más o menos graves, como por ejemplo la ausencia de la recreación de las ciudades. Así que con estos antecedentes, es normal que uno abra la caja del juego con más miedo que otra cosa. Afortunadamente podemos decir que la edición europea de «Fly! II» incluye los parches 1 a 3, con sus ciudades correspondientes y su manual completo. Pero siempre hay un "pero" en estas cosas: Superada la alegría inicial de ver el producto acabado en un porcentaje razonable, tenemos que decir que el manual completo se instala en un fichero con el juego y que el prometido manual en castellano que se anuncia en la caja, no es otra cosa que un resumen del otro, bueno, más que un resumen una introducción. Así que una vez más, el usuario tendrá que armarse de paciencia e imprimir, si quiere tener el manual completo, 332 páginas, que además se encuentran totalmente en inglés.



Una vista de París desde lo alto, para aquellos a los que les gusta vivir a vista de pájaro.



Aterrizar es, como siempre, lo más difícil y lo más peligroso a la hora de pilotar un avión civil.



Este es el planificador de rutas, que es totalmente nuevo, con respecto al primer «Fly!».



En la imagen la cabina del helicóptero disponible en el juego.

Si eres capaz de soportar todo eso y todavía conservas intacto tu buen humor, te encontrarás con un simulador de vuelo muy sólido, que, sin duda, te gustará si eres un buen aficionado a la aviación civil. Pero si eres un principiante que está pensando en introducirse en el maravilloso mundo de la simulación, quizá sea mejor pensar en otras opciones: la ausencia de tutoriales y de un manual completo, en papel y en castellano, pueden quitarte las ganas de jugar a un simulador para el resto de tu vida. Y no es broma.

Las cabinas son uno de los puntos fuertes de «Fly! II»: muy detalladas, funcionales y totalmente realistas

CABINAS DETALLADAS

Lo primero que llama la atención en este juego son las excelentes cabinas, representadas con todo lujo de detalles. Y cuando decimos todo lujo de detalles nos referimos a que más del 90 por ciento de los instrumentos se mueven y son manipulables de forma totalmente realista.

El interfaz para desplazarse por las cabinas, sin embargo, puede resultar un poco lento. Digamos que la cabina está dividida en paneles (frontal, lateral, superior, etc.). Para movernos por un panel usamos el ratón y para tener acceso a otro panel hay que pulsar la tecla control y una de las flechas de dirección. Con el puntero del ratón podemos manipular directamente los


El interior de los aviones, incluyendo las zonas destinadas a los pasajeros, ha sido fielmente reproducido.


El juego ofrece la posibilidad de pilotar el Bell 407, uno de los helicópteros más populares del mundo.

El manual completo del juego se incluye en un fichero de la instalación y se encuentra en inglés

En las cabinas del juego, casi todo es susceptible de ser manipulado por el jugador.

Uno de los modelos, excelentemente reproducido, en una vista exterior.



Sobrevolar las ciudades es uno de los grandes atractivos de un simulador de vuelo civil.

interruptores, pero también existen atajos de teclado que conviene conocer para que la experiencia resulte fluida.

En su mayor parte, el interfaz general de «Fly! II» es similar al de «Fly! 2k», aunque se ha mejorado haciéndolo más intuitivo y funcional. La principal mejora es la posibilidad de hacer cambios en el entorno del simulador sin salir de la sesión de vuelo. El planificador de rutas se ha rediseñado, ofreciendo una excelente barra de herramientas que nos permite colocar en el mapa todos los asuntos relacionados con el viaje. Completamente nuevo es el informe de daños, algo que no existía en el primer «Fly!».

SIMULACIÓN REALISTA

Otro de los puntos fuertes del programa es su apartado gráfico. El terreno, realizado con imágenes tomadas vía satélite, consigue recrear perfectamente la sensación de estar a 3 000 pies de altura. Se ofrecen además algunas ciudades con sus monumentos más significativos, como París, San Francisco o Nueva York, y un sinfín de aeropuertos, cuyas reproducciones resultan más o menos fieles según los casos, pero siempre satisfactorias.

Los efectos climatológicos, con lluvia y nieve, están muy conseguidos y las tormentas pueden llegar a asustarnos de verdad, sobre todo si es de noche y lo único que podemos usar para guiarnos son los paneles de información de la cabina. Por cierto, las nubes son de lo mejorcito que hemos visto.

La reproducción de los aviones, por último, es de lo más destacable, ofreciendo una versión muy fidedigna de los originales, y con piloto incluido (se ve desde las cámaras exteriores).

En el apartado más propio de la simulación, el juego nos ofrece un extraordinario repertorio newtoniano en el que las leyes del arcade brillan por su ausencia. Es evidente que a un simulador de vuelo civil es eso justo lo que hay que pedirle: que sea realista. Como siempre, es aconsejable disponer de un mando "ad hoc" para este tipo de juegos, pero tanto desde ahí como desde el teclado, es fácil apreciar que el manejo del avión es un asunto delicado y sobre todo progresivo (nada de brusquedades), que requiere de una buena dosis de paciencia y una buena cantidad de conocimientos sobre las leyes de la aviónica. También se aprecia un comportamiento muy diferente de cada modelo reproducido, que por cierto son numerosos y variados, incluyendo el Bell 407, uno de los helicópteros más populares del mundo, y el Pilatus PC-12. Además de estos dos aparatos, en el juego se ofrece la posibilidad de pilotar un Try Fly Hawk, un Sahara Single Engine, un DragonFly Single Engine, un Aurora B200, un Barracuda B200 y un Peregrine 800TR. Se echa de menos, eso sí, un avión comercial grande.

Además de la posibilidad del vuelo libre, del vuelo multijugador y de la edición de rutas, el juego incluye una serie de aventuras en las que tendremos que conseguir objetivos concretos en situaciones límite.

Un excelente simulador, en resumen, que tiene mucho que ofrecer, aunque sólo a los más veteranos del género, ya que la ausencia de un manual en papel y en nuestro idioma hace que este programa se convierte en un auténtico escollo para principiantes y que pierda muchos puntos en su calificación final por su planteamiento exclusivista.

L.E.C.

Los modos de juego



En «Fly! II» se incluyen diversas posibilidades de juego. En el modo multijugador sólo podremos volar acompañados si disponemos de una conexión a internet y a través del servidor dedicado. Allí podremos volar en escuadra junto a otros pilotos, mientras nos comunicamos con ellos a través del chat. Para los pilotos solitarios existen tres posibilidades. Con QuickFlight podremos aparecer, con cualquier aparato disponible, en el lugar del mapa que queramos y sin ningún tipo de restricciones. Con el editor de planes de vuelo podremos diseñar distintas rutas, con las condiciones prefijadas, que luego habrá que recorrer con nuestro avión.

Las aventuras, por último, ofrecen la posibilidad de llevar a cabo distintas misiones (llevar un paquete de un sitio a otro en una hora) o salir adelante en situaciones conflictivas (llevar a cabo una operación de rescate).

Fly!, un largo viaje



El primer «Fly!» fue una idea de Richard Harvey, que quería hacer un nuevo simulador de aviación civil. La clave del proyecto era crear un programa abierto que permitiera a otros desarrolladores añadir o mejorar aviones, escenarios, utilidades, etc... En aquel momento el único título similar con "estructura abierta" era «Microsoft Flight Simulator}».

Las ventajas de producir un programa así estaban bastante claras: Por un lado permitía a la compañía desarrolladora dedicar más recursos a la estructura del programa dejando los añadidos para terceras compañías y usuarios; por otro, la fórmula parecía gozar de una gran aceptación entre los aficionados. «Fly!» apareció en el



verano de 1999 y tuvo una buena acogida, sobre todo por sus excelentes cabinas (que parecen ser una marca de la casa); aunque hubo un momento en que tanta perfección pareció volverse contra el programa, ya que la complejidad de las cabinas hizo sospechar que la creación de nuevos aviones para «Fly!» no iba a ser tan simple como lo era para su gran competidor: «Microsoft Flight Simulator». De todas formas, el programa enseguida encontró su público y no tardaron en aparecer mejoras: escenarios más detallados, nuevos aviones... Un año después de la salida de «Fly!», Terminal Reality puso a la venta «Fly! 2k», que no era otra cosa que una versión mejorada del original, que incluía todos los parches, escenarios y algunas utilidades y que vino a poner el punto y final a una saga de simulación civil que le ha robado un buen número de adeptos al rey: «Flight Simulator».



Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**



Con puntualidad británica EA Sports vuelve otra temporada más a actualizar las filas de todos sus simuladores deportivos. En esta ocasión le ha tocado el turno a la serie «Madden» y, aunque es cierto que el fútbol americano no es el más castizo de los deportes, la gran calidad de esta serie, que no hace sino mejorar con cada año que pasa, hace de este título una oferta apropiada incluso para aquellos que piensan que la Super Bowl (léase super boul) es algo en lo que caben más frostis.

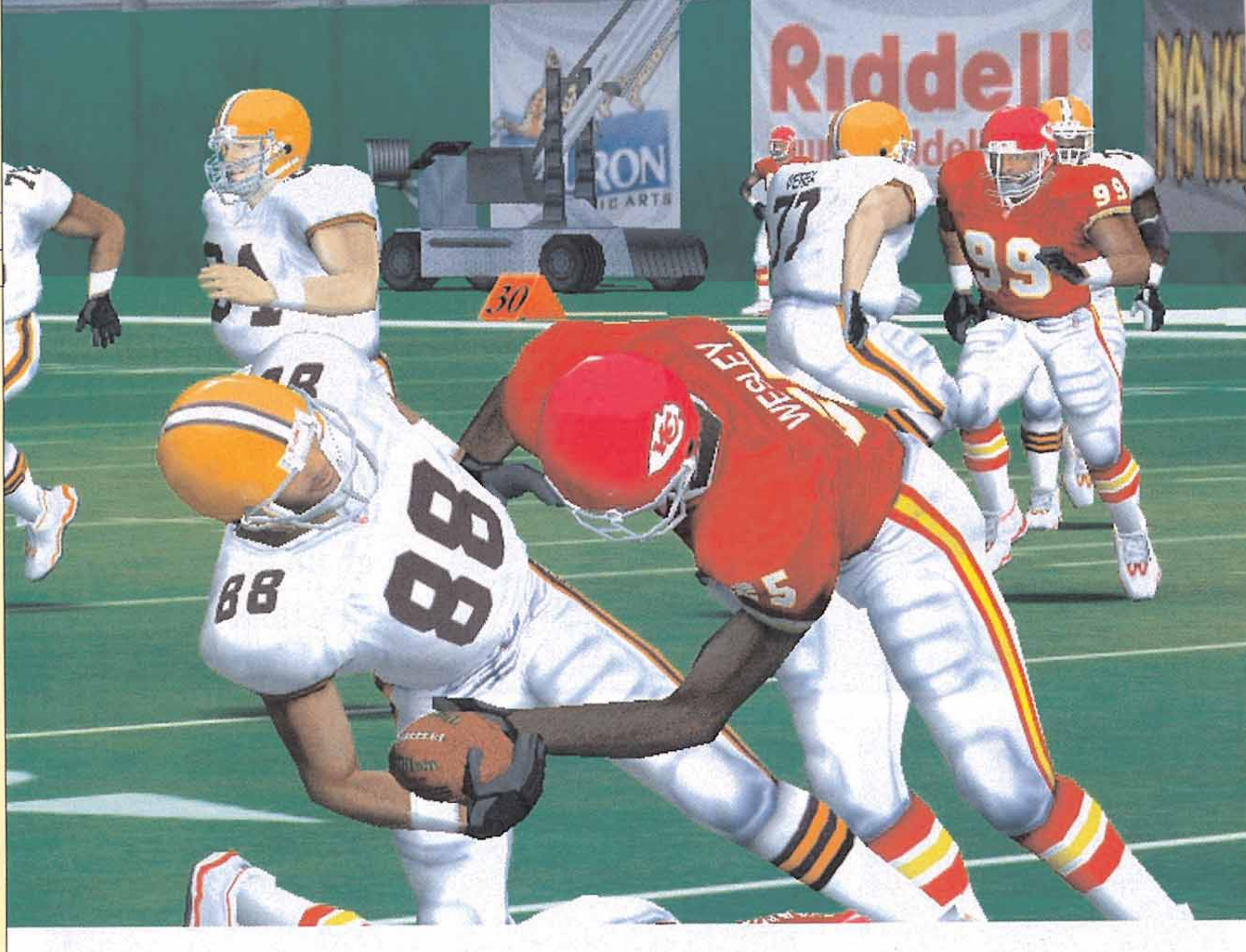
CPU: Pentium II 333 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 800 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB compatible DirectX) • **Multijugador:** Sí (pantalla compartida, red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	82

Los aficionados al fútbol americano, minoría en nuestro país, tienen en «Madden 2002» una de las mejores simulaciones realizadas sobre este deporte. La complejidad del juego puede resultar excesiva, especialmente si tenemos en cuenta la ausencia de traducción o doblaje al castellano. El acabado gráfico resulta simplemente espectacular, superando todo lo anteriormente visto en la serie.

puntuación

total **85**



Madden NFL 2002

El otro Fútbol

El fútbol americano es un deporte de enorme popularidad en los Estados Unidos, pero que, a pesar de algunos intentos no demasiado afortunados, no ha llegado nunca a cuajar dentro de nuestras fronteras. Puede que eso tenga que ver con que a pesar de que su planteamiento es engañosamente sencillo (al fin y al cabo se trata sólo de coger un balón ovalado y correr con él hasta traspasar la línea de fondo del campo), su desarrollo lo convierte en uno de los deportes de equipo más complicado e intrincado.

Esta complejidad de traspasa al videojuego que nos ocupa y, de hecho, aquellos que no conozcan con cierto detalle los fundamentos de este deporte se encontrarán con serios problemas para asimilar el control y la estrategia de «Madden 2002». El resto, es decir, aquellos afortunados que conozcan y comprendan conceptos como quarterbak, touchdown, running back o place kick, encontrarán en «Madden 2002» la que probablemente es la mejor simulación de este deporte que se ha realizado hasta la fecha

REPERTORIO COMPLETO

A la hora de jugar nos encontramos con todos los equipos de la NFL, siglas de la Liga norteamericana, junto a algunos más de diferentes países europeos. Como es habitual en los juegos de EA Sports, todos los equipos cuentan con sus jugadores reales, incluyendo estadísticas e imágenes actualizadas. Además, también se han incluido los estadios de cada equipo, reproducidos con todo lujo de detalles de tal modo que pueden ser fácilmente reconocidos a la hora de comenzar a jugar.



Todos los equipos contarán con sus propios estadios modelados a partir de las versiones originales.



Dependiendo de la cámara elegida tendremos una visión del campo mayor o menor.

Otro apartado que también resulta extremadamente completo es el de los modos de juego disponibles. Así, nada más comenzar a jugar podremos empezar un partido rápido entre dos cualesquiera de los equipos incluidos. Igualmente, podemos entrar en un modo de práctica en el que podremos entrenar cualquiera de las múltiples parte del juego, como por ejemplo la recepción, la defensa, el ensayo, etc., con o sin contrincantes.

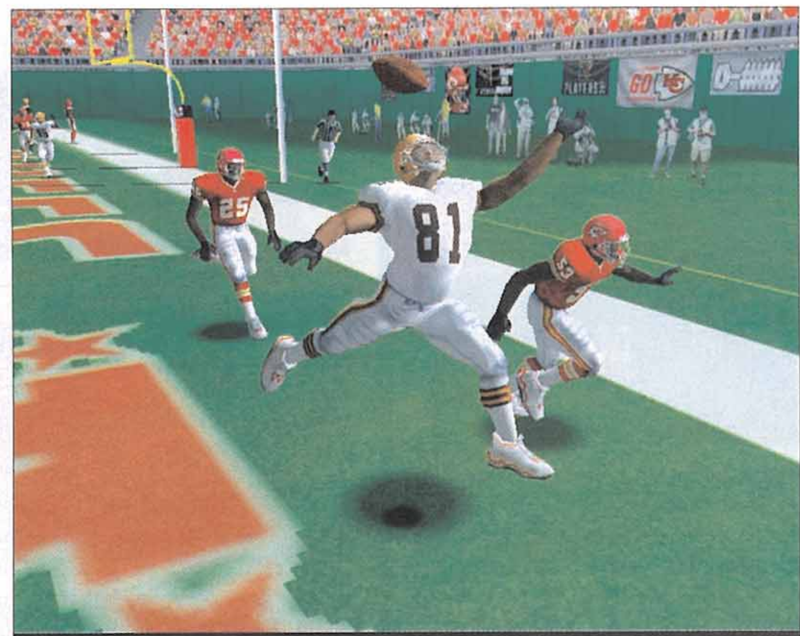
El motor gráfico ha sido mejorado con respecto a la anterior entrega, cuyo acabado ya era excepcional

Además, podremos jugar una temporada regular con todos o con parte de los equipos incluidos en el juego. Este modo resulta especialmente interesante, ya que incluye abundantes opciones de gestión, especialmente en lo referente a la contratación de jugadores; esto, combinado con la posibilidad de que el ordenador juegue todos los partidos de manera automática, incluidos aquellos en los que intervienen equipos controlado por humanos, introduce una alternativa en la jugabilidad habitual de los simuladores deportivos.

Por último, «Madden 2002» también incluye la posibilidad de participar en hasta cuarenta y cinco partidos clásicos de todos los tiempos, para los yanquis, claro está, aunque al comenzar el juego sólo aparece abierto el primero, y habrá que ir ganando partidos para abrir los demás.

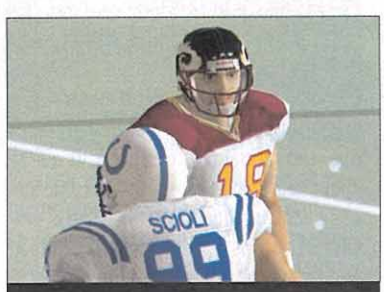


La cámara lateral es más incómoda para jugar pero nos permite apreciar mejor la colocación.

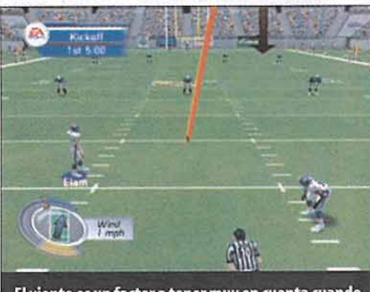


El juego dispone de un sistema de repeticiones con total libertad para mover la cámara y detener la acción en una pausa perfecta, lo que permite examinar las jugadas más complejas hasta en sus más mínimos detalles.

La ausencia de doblaje y traducción es un lastre muy pesado para un simulador de este deporte, casi desconocido aquí



El realismo de los rostros de los jugadores alcanza niveles nunca vistos en la serie.



El viento es un factor a tener muy en cuenta cuando se va a ejecutar una patada.

A la hora de efectuar un pase tendremos que decidir rápidamente qué jugador está mejor colocado.

ELEVADA COMPLEJIDAD

Una de las características más interesantes de «Madden 2002» es que nos permite configurarlo hasta extremos realmente detallados, tanto en lo referente a las opciones del juego (duraciones, reglas, penaltis), como a la dificultad o a la inteligencia artificial de los jugadores. Este último aspecto puede especificarse tanto para nuestro propio equipo como para el contrario, resultando en un nivel de dificultad muy equilibrado, capaz de adaptarse tanto a los jugadores más expertos como a los más novatos.

En el apartado negativo, uno de los principales inconvenientes del juego, tradicionalmente asociado a casi todos los simuladores de este deporte, es la elevada complejidad de su sistema de control, y es que al uso evidente de los cursores para desplazar a los jugadores, hay que añadir hasta otras diez teclas con funciones asociadas. Si de por sí estas diez teclas no fueran suficiente problema, resulta que para cada una de las siete fases del juego (recepción, ataque, defensa, etc.) las teclas realizan una función distinta, algo realmente problemático para aquellos que estén acostumbrados a los simuladores de fútbol con su dos únicas opciones posibles: ataque y defensa. Para redondear la cosa, cada vez que comienza una nueva jugada, algo que sucede durante el juego cada par de minutos más o menos, hemos de seleccionar una formación para el equipo, una colocación para esa formación y una jugada en concreto de entre un catálogo realmente amplio. Si encima añadimos que esta selección de jugada hemos de hacerla, según el reglamento del fútbol americano, en menos de 28 segundos, y que, para colmo, el juego no está traducido ni doblado al español, parece evidente que aquellos que no conozcan al dedillo la mecánica de este deporte van a pasar un mal rato intentando desenvolverse entre esa ingente cantidad de opciones disponibles.



COMO VERLO POR LA TELE

En el apartado técnico es sin duda donde más se aprecia el tiempo transcurrido desde la aparición de la anterior entrega de la serie. Los gráficos del juego, que siempre han sido buenos, alcanzan en esta entrega un nivel de realismo asombroso, tanto por el nivel de detalle de los jugadores y sus rostros, como por la fluidez y naturalidad de sus movimientos. También resultan muy interesantes, aunque en menor medida, los diferentes efectos luminosos o ambientales, y los elementos estáticos del juego, como los diferentes estadios, que han sido reproducidos fielmente para cada uno de los equipos incluidos, o el público, que resulta más verosímil que nunca. Combinando todas estas excelencias gráficas con unos efectos de sonido que incluyen gritos, quejidos, órdenes o cánticos y que parecen grabados de las propias transmisiones televisivas, se consigue un efecto de realismo como nunca se había visto antes en un simulador de este deporte.

Desgraciadamente, la falta de traducción en las voces de los locutores le resta a los usuarios que no dominen el idioma inglés la oportunidad de disfrutar en su totalidad de este importante apartado del juego.

Puede que si no conoces la intrincada mecánica de este deporte, «Madden 2002» te resulte algo confuso a causa de la complejidad de sus controles, de las numerosas opciones estratégicas que se van presentando a medida que se desarrollan los partidos y del recurrente problema de la falta de traducción. Sin embargo, para aquellos que sean aficionados al fútbol americano, a la serie de juegos «Madden» o, mejor aún, a ambas cosas, este título se convierte, por su calidad y su increíble realismo, en una adquisición casi obligada.

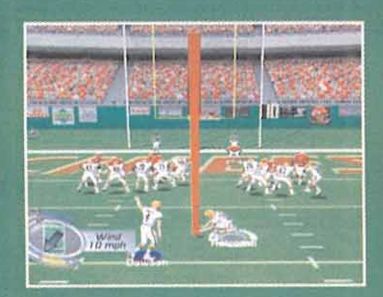
J.P.V.

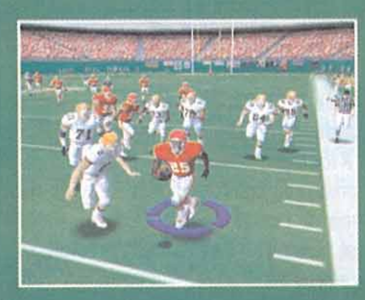
Un deporte complejo



La elevada complejidad del fútbol americano no procede en realidad de su reglamento, que no es demasiado complicado, sino de que su aplicación da lugar a una cantidad realmente grande de posibilidades estratégicas. Por resumirlo de forma breve podríamos decir que el objetivo último de este deporte es llevar el balón hasta la zona de anotación del equipo contrario. Para ello cada equipo cuenta con cuatro intentos (downs) entre los que debe conseguir avanzar al menos diez yardas (unos diez metros). La cuenta de downs disponibles se reinicia cada vez que se alcanzan las diez yardas. Si se consigue llegar a la zona de anotación se obtienen seis puntos (touchdown), y además se gana la opción de lanzar el balón de una patada entre los postes de la portería para obtener un punto más. Cada equipo cuenta con once jugadores en el campo, aunque la plantilla de un equipo puede incluir hasta cinco veces esa cantidad, ya que para cada una de las distintas situaciones del juego (ataque, defensa, pases, jugadas especiales), se suelen cambiar muchos de los jugadores que están sobre el terreno, lo que convierte a los jugadores de fútbol en auténticos especialistas en su puesto.

Para hacerse una idea de la complejidad que puede alcanzar este deporte baste decir que cada partido es supervisado por nada más y nada menos que diez árbitros de manera simultánea. Así, a cualquiera se le escapa un codazo...





Hot Wheels: Mechanix

Menudos coches



- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **DISCO DURO:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Al más puro estilo de las series infantiles, se presenta ante nosotros «Hot Wheels: Mechanix», un título concebido para todos los públicos pero más orientado a la diversión gracias a la sencillez de manejo que a la buena calidad de presentación. El argumento es bien sencillo y tradicional, a los mandos de un pequeño bólido iremos dando vueltas al circuito hasta completar las seis necesarias. Al final, y dependiendo de la posición alcanzada, obtendremos una recompensa, que pasará por un coche más potente, un circuito nuevo que explorar, o nuevas opciones de juego que inicialmente se encuentran bloqueadas. Este sistema de juego es utilizado mucho por los programadores, y supone una forma de enganchar al jugador frente al monitor, esperando victorias que abran nuevos retos durante las partidas.

A pesar de este incentivo que afecta muy directamente a la jugabilidad del título, en el resto de facetas analizables, no destaca sobremanera. Así, el pobre acabado gráfico, exento de detalles y con aspecto tosco, se combina con la ausencia de sonidos sobresalientes. El manejo eso sí, es bien sencillo de tal forma que el apabullante número de teclas usado en otros juegos del mercado, desaparece por completo dejando paso al clásico cursor apoyado por unas pocas teclas que permitirán ver la carrera desde diferentes ángulos. «Hot Wheels: Mechanix» está concebido para el público menudo debido a su jugabilidad y sencillez de manejo. Si este era el objetivo inicial del juego, entonces ¡misión cumplida!.

A.L.C. **65**

Esto es fútbol 2002

A la última



- Compañía: **SONY**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



Son muchas las características que se necesitan para catalogar a un juego entre los grandes de su género, y «Esto es Fútbol 2002» reúne las cualidades necesarias para que nuestro juicio de valor sea positivo. Tras una primera pasada por el juego, aparentemente éste no aporta nada nuevo con respecto a cualquier otro título de su género, sin embargo y profundizando un poco más en él nos damos cuenta de que la base de datos de jugadores está completamente actualizada.

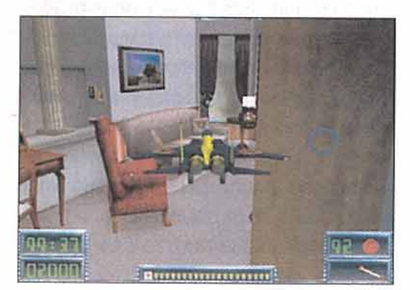
Así, ver a Zidane con la camiseta del Real Madrid o a Saviola con la del Barcelona es una realidad. A todo ello se le une un caracterización de los personajes muy conseguida y mirando detenidamente los rostros de cada uno de lo jugadores un entendido en la materia puede adivinar fácilmente de quién se trata.

Con respecto al simulador como tal (la parte más importante del juego) tendremos que rendirnos ante la evidencia, ya que se apoya sobre dos pilares básicos como son una buena inteligencia artificial en el movimiento de los personajes y una cantidad de cámaras posibles que permiten ver la perspectiva del partido de forma clara.

Hot Wheels: Jets

En la guerra como en casa

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



CPU: Pentium II 300MHZ • **RAM:** 32 MB • **HD:** 40 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

¿Se acuerdan de «Toy Commander»? De nuevo la guerra de juguetes ha comenzado. Revolucionario en su momento, «Toy Commander» ha servido como argumento a muchas compañías que ven en los soldados de plástico un reclamo para los juegos de PC.

¿Realismo? ninguno. ¿Diversión?, a raudales, sin duda una combinación de adjetivos que parecen estar condenados a entenderse. «Hot Wheels: Jetz» posee un argumento similar al fantástico «Toy Commander», pero con la diferencia de que en este caso la guerra solo la podemos realizar desde el aire.

A los mandos de un todo poderoso caza, armado con munición ligera y misiles, habremos de destruir cada uno de los objetivos que se marcarán sobre el mapa al comienzo de cada misión.

La sencillez de manejo de los aviones y, en general, la poca complicación de la interfaz del juego, convierte a este título en apto para los más pequeños, que a pesar de su contenido bélico sabrán encontrar la fantasía de la guerra de juguetes.

La gran diversión y jugabilidad de la que está dotado el título hace pasar al acabado gráfico a un segundo plano, aunque no merece precisamente una medalla en este aspecto.

Los escenarios y componentes del juego exhiben una gran trama de grandes polígonos convirtiendo en toscos todos los elementos y dejando atrás los pequeños detalles que hacen a un título grande.

I.P.P. **55**

Xciting Games

De simulador a Arcade

- Compañía: **PACK DE XCITING GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



CPU: Pentium 175 MHz MMX • **RAM:** 16 MB • **HD:** 130 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

Dos son los juegos que componen esta serie que bajo el nombre «Xciting Games» y pretende acercar la simulación de aviones y del mundo de los rallies de una forma sencilla. Si algo hay que resaltar de una forma sobresaliente en los dos títulos que componen la serie, «International Rally Championship» y «ACM 1918», es la facilidad con la que se puede poner uno a los mandos de una avioneta o de un "world rally car". Tanto uno como el otro pueden tacharse más de arcade que de simulación, ya que las opciones que generalmente caracterizan un juego de esta índole. «International Rally Championship» nos propone como argumento una competición, en la que los españoles, de la mano de Carlos Sáinz, resaltamos de forma especial, como son las carreras de rally. Por el otro lado encontramos un juego de aviones, avionetas de combate y acrobacias, en las que habremos de completar distintas misiones.

Tanto uno como el otro no son un prodigio en sus facetas técnicas, están construidos bajo un motor gráfico sin complicación para los ordenadores de antes pero dejando en su defecto un pobre aspecto visual. Con este pack no se puede pedir una gran calidad pero si una gran sencillez de manejo que aumenta la jugabilidad de los títulos que lo componen.

I.S.A. **55**







El juego, en su apartado gráfico, está realmente muy trabajado, y su actualizada base de datos, así como el sinfín de posibilidades que se van descrubiendo en torno al simulador a medida que se juegan partidos, son las principales virtudes de este título de Sony que será, sin duda, una de las mayores atracciones de esta temporada.

P.L.L. **75**

Hot Wheels: F1 Team Driver

Mucha velocidad

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 300MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 40 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

De la serie «Hot Wheels» llega un nuevo título al mercado donde los protagonistas son los coches. En este caso se ha tratado de reunir dentro del mismo juego diferentes categorías dentro del mundo de la velocidad sobre cuatro ruedas, así entre las opciones presentadas podremos optar por un monoplaza de 400 cv ó por un inofensivo pero potente kart, todo ello sin olvidar la fórmula 3000.

A pesar de presentar un amplio abanico de posibilidades de juego, el realismo del título no es el punto de apoyo más fiable, ya que dentro de la conducción no notaremos la diferencia de conducción y manejo de modalidades tan diferentes como la fórmula 1 y la competición de karts, algo que en la realidad no tiene nada que ver. A todo ello se le une una sensación de pilotaje poco realista y una poco desarrollada física de los vehículos lo que les dota de un comportamiento sorpresivo en todo momento.

Del aspecto gráfico apenas podemos resaltar ninguna de las facetas. Sin ser de una lamentable pobreza no llega a acercarse ni de lejos a los grandes títulos de su género.

A grandes rasgos podemos decir que «Hot Wheels: F1 Team Driver» no es una obra maestra en juegos de velocidad, aunque su versatilidad en la elección de la modalidad de competición le convierte en un título menos monótono que otros especializados en una categoría.

A.L.C. **60**

Egipto II

La Aventura continua

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC, PSOne**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **AVENTURA**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta ratón

Salida de una serie de aventuras gráficas que sacó al mercado Cryo interactive, encontramos «Egipto II», un título nacido anteriormente para PC y que ahora ha sido convertido para la plataforma original del sony. Resulta extraño el manejo del pad de la consola que se lleva a cabo con un título de este género, ya que hemos de conseguir emular los movimientos del ratón en un pad de 8 botones y un cursor. Pero la realidad es que no es tan complicado como en un principio pueda parecer ya que no se requiere una rapidez de movimientos durante el juego. Además, por si fuera necesario, el juego admite ser



controlado con el ratón especial de la consola, consiguiendo con más fidelidad el uso que del ratón se hace en el pc.

En cuanto al aspecto gráfico, podemos decir abiertamente que es una conversión literal de la versión de PC, en la que no se ha retocado ni un solo detalle, pero a menor resolución. Paralelamente, el argumento se mantiene intacto y seguimos recorriendo la ciudad de las pirámides para poner en práctica la medicina y la investigación.

En líneas generales «Egipto II» nos hace revivir de nuevo el género de las aventuras tal y como nos lo mostraba el ordenador incluyendo igualmente una completa base de datos con todos los temas abordados a lo largo del juego. El castellano es el idioma en el que podemos encontrar esta aventura gráfica lo que supone un punto a favor a la hora de elegir entre los títulos de género para PlayStation.

P.L.L. **70**

Bloody Roar 3

Otro de lo mismo

- Compañía: **HUDSON**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **LUCHA**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



La última entrega de la serie «Bloody Roar» trae consigo novedades de peso. Por lo pronto encontramos nuevos personajes que se unen a los que ya conocíamos de las anteriores versiones y por supuesto nuevos escenarios sobre los que dejarse la piel en combate. Así mismo ahora será posible convertirse en un feroz animal durante el combate que se traducirá en una mayor fuerza frente al enemigo. En esta tercera versión de la saga el acabado gráfico se muestra aún mas espectacular que en las anteriores, con un mayor nivel de detalle en todas sus líneas y una mayor definición. Los efectos especiales son de los que te dejarán boquiabierto al igual que en la parcela de sonido, con una indiscutible calidad digital. Sin embargo el argumento es el utilizado por muchos juegos de antes y ahora y además no permite lugar a la sorpresa. Es un bucle infinito que acaba por convertir el juego en una monotonía que baja de forma continua la jugabilidad del título, llegando a aborrecerlo por completo.

Tras un largo periodo de tiempo será el modo de lucha contra un compañero situado en el otro mando quien dé más vida a un juego ya desgastado.

Son muchas y muy variadas las novedades que vamos a encontrar en esta tercera parte de «Bloody Roar», sin embargo vuelve una vez más a repetirse el sistema de juego sin variar ni un ápice. Es el momento de buscar nuevos retos y nuevos modos de juego en un género que se desgasta poco a poco con el paso del tiempo.

I.P.P. **60**

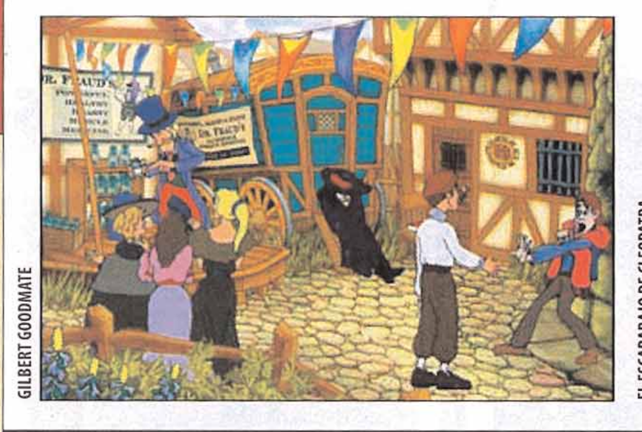
Traducción de Aventuras: Rebelión Clandestina

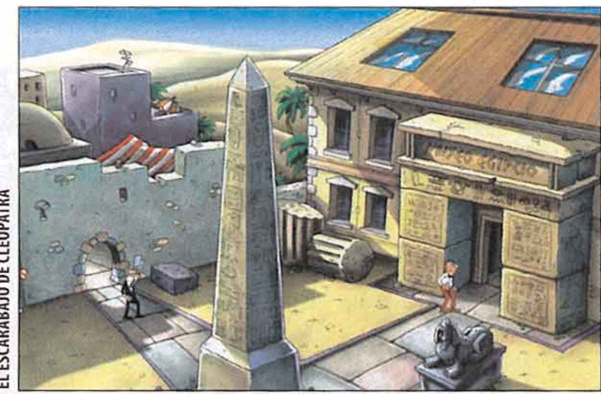


LEISURE LARRY II (TRADUCIDO)

Desde que el mundo es mundo, los aficionados a las aventuras hemos tenido que pelearnos con el inglés. Ya sea por la falta de interés o presupuesto de las distribuidoras, o por la negativa de ciertas compañías a traducir sus juegos, muchos de los títulos que se publican en nuestro país, no están traducidos. Ante la pasividad de los responsables, han sido los propios usuarios los que se han lanzado a la tarea de traducir ellos mismos los juegos, y ofrecer gratuitamente los parches para que el resto de colegas puedan disfrutarlos. Este sistema ha cubierto otro objetivo adicional: el de convertir al castellano títulos que nunca se han publicado en España.

Para traducir juegos ya publicados se recurre a los editores hexadecimales, unas herramientas que permiten examinar el código de los programas, y descubrir dónde están los textos. En el caso de las aventuras, este proceso se ve favorecido por el hecho de que muchas de ellas emplean el mismo "parser", como los conocidos AGI o SCUMM, por lo que basta con descubrir el mecanismo de un título de Sierra o LucasArts, para tener accesos a todas las series. Para facilitar el proceso se han creado herramientas que permiten sustituir directamente el texto en inglés por su equivalencia en otro idioma, sin necesidad de saber programar. Una vez completada la operación, se obtiene un "parche". Cada usuario debe aplicar dicho parche con la traducción al juego original, mediante un programa parcheador, y así obtener la versión traducida. Puesto que la legalidad de estas versiones no está clara, en El Club de la Aventura no podemos ofrecer las webs donde se regalan las traducciones, aunque podéis encontrarlas en las páginas dedicadas al género, como El Paraíso de la Aventura o Aventura y Cía en:
www.paraisoaventura.com
http://aventuraycia.metropoli2000.com


GILBERT GOODMATE


EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA

El ciclo se renueva

Durante los últimos años, los seguidores de las aventuras gráficas hemos visto, con inquietud, como algunas distribuidoras han retirado su apoyo al género más antiguo de los videojuegos. Por suerte, esta tendencia ha comenzado a invertirse, tal como demuestran los futuros títulos anunciados.

Al grito de "¡Las aventuras 2D ya no venden!", muchas distribuidoras comenzaron, hace dos o tres años, a olvidarse de las aventuras clásicas. Juegos como «Simon the Sorcerer III», cuyo diseño inicial era en 2D, fueron incapaces de encontrar una productora dispuesta a publicarlos por lo que, o bien se cancelaron o, como en el caso del título mencionado, se rediseñaron para adaptarlos a las 3D.

Pero la vida da muchas vueltas, y las excelentes ventas de aventuras en 2D como «The Longest Journey», «Myst III» o «Runaway», están haciendo reconsiderar a las distribuidoras esta decisión. El mayor mérito recae, sin duda, en FX Interactive, una valiente distribuidora nacional que decidió presentarse al público apostando por el doblaje de aventuras completamente desconocidas, como «Traitors Gate», «Morpheus» o «The Longest Journey», a un precio muy asequible.

También es agradable ver como Dinamic, tras presentar «Runaway», apoya al género con renovados ánimos, gracias al anuncio de dos nuevos lanzamientos: «Schizm» y «Gilbert Goodmate». «Schizm» será un duro competidor de «Myst III». Dispondrá de unos preciosistas gráficos renderizados con perspectiva en primera persona, vista libre de 360 grados, y personajes interpretados por actores reales. El argumento habla de una sonda espacial pilotada por dos astronautas que, en el año 2083, llega al planeta Argilus, hogar de una misteriosa civilización. Hermosas ciudades, instalaciones industriales, sorprendente maquinaria que aún funciona, comidas sin terminar, pero ... sin gente. ¿Qué ha ocurrido en Argilus? Para desvelar el secreto, será necesario explorar un fascinante paisaje de naves vivientes, ciudades flotantes e intriga alienígena. La historia ha sido creada por el galardonado escritor australiano de ciencia-ficción Terry Dowling. «Schizm» destaca, además de por sus detallados gráficos, por su desarrollo no lineal, y por la posibilidad de manejar a dos personajes en distintos escenarios.

En otro plano menos trascendental, la primera sorpresa postveraniega es «Gilbert Goodmate», una aventura sueca en 2D al estilo clásico de títulos como «Simon the Sorcerer» o «Mundodisco», que Dinamic se ha atrevido a traer a España. «Gilbert Goodmate» ha obtenido una buena acogida en los países nórdicos, donde se destaca su sentido del humor y los años de trabajo invertidos por Prelusion, el equipo creador. No en vano se vaticinan más de 40 horas de juego, 50 personajes y 15 000 líneas de diálogo. La aventura está ambientada en un reino medieval salvado de su destrucción gracias a un champiñón mágico que ahora se custodia en la plaza de Phungoria. Por desgracia para el protagonista, Gilbert, el champiñón es robado justo cuando a su abuelo le corresponde la vigilancia. La pena ante semejante negligencia es la muerte. Como cabría esperar, a Gilbert le corresponderá la tarea de descubrir al ladrón antes de que su abuelo sea ejecutado.

Otra distribuidora que se sube al carro de las aventuras es Ubi Soft, pues ha sido la encargada de traernos «Myst III», completamente doblado. El juego ha obtenido el beneplácito de crítica y público en Estados Unidos, y es considerado un digno integrante de la saga, que en nada tiene que envidiar a la primera parte. Aporta numerosas mejoras técnicas, como la vista libre de 360 grados, así como el desarrollo no lineal, o la activación de las secuencias de avance en el mismo lugar donde se superan los puzzles, lo que evita frustrantes viajes o la impotencia de no saber qué ha ocurrido al activar ciertos mecanismos. En definitiva, un título imprescindible para los fans del género.

Esperemos que la racha de lanzamientos europeos continúe, y podamos ver a la impresionante aventura alemana «Mystery of the Druids» o la italiana «The Watchmaker» muy pronto en España.

De quien sí tendremos noticias en Navidad es de Mortadelo y Filemón. Alcachofa Soft está trabajando en dos nuevas aventuras 2D, «Operación Moscú» y «El Escarabajo de Cleopatra». Se venderán por separado, pero podrán mezclarse en el disco duro para obtener un tercer juego completamente independiente. Entre sus novedades, sobresalen el antialias aplicado a los personajes, para mejorar el efecto de acercamiento, una mayor calidad de los fon-

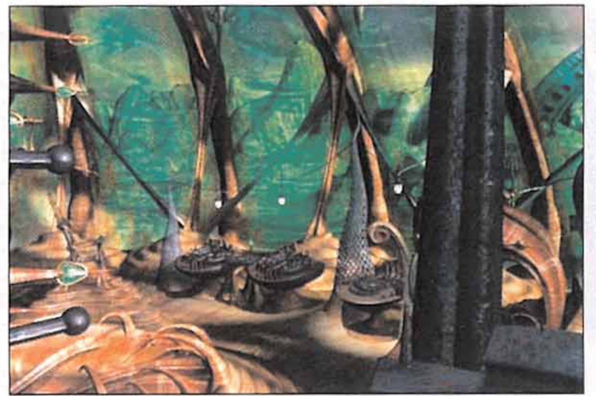
MYST III


MYSTERY OF THE DRUIDS


MYSTERY OF THE DRUIDS



GILBERT GOODMATE


SCHIZM

dos, y una optimización del modo multijugador, que permite a dos jugadores, vía Internet, controlar a Mortadelo y Filemón por separado, y resolver desafíos de forma conjunta.
Cerramos la agenda mensual con algunas noticias breves:
-Una compañía llamada Tierra Entertainment ha realizado un "remake" gratuito de «King Quest I», la primera aventura gráfica de la historia, que ha contado con la bendición de Roberta Williams, creadora de la saga. Esta nueva versión sustituye el tecleo de las órdenes por el clásico sistema de punteros, añade primeros planos en las conversaciones, gráficos retocados, música mejorada en MP3 y, atención, el doblaje completo de las voces, en donde ha participado el mismísimo Josh Madel, voz del Rey Graham en los capítulos oficiales, y programador de «Space Quest VI». Podéis descargar la nueva versión de:
www.qknowledge.net/royalquest
-Un grupo de aficionados españoles ha puesto en marcha la web Proyecto Amateur, cuyo objetivo es ofrecer noticias y descargas relacionadas con las aventuras amateurs que se publican en todo el mundo. Su dirección es: **www.proyectoa.es.fm**
-Infinite Machine, compañía creada por exmiembros de LucasArts del renombre de Justin Chin, diseñador de «Jedi Knight», está haciendo un juego de Sam & Max para consolas. Lo más seguro es que sea un arcade pero, conociendo el legado de la compañía, no es descartable que se trate de una aventura.
-Los viejos dueños de Sierra han creado una gran comunidad que reunirá a los fans de sus clásicas aventuras de todo el mundo. Está en: **www.sierra-online.com**

A VUELTAS CON LA LEY

Como era de esperar, en las últimas semanas el correo de El Club se ha visto colapsado por las cartas y e-mails de ayuda relacionadas con la impactante «Runaway». Es el caso de, por ejemplo, Elena Martínez y Xiker Cordero. Es de esperar que la solución que publicamos en el número pasado haya resuelto cualquier duda. Un anónimo escribiente –o acaso se nos ha traspapelado el nombre en el e-mail- se queja de que nunca se ha hablado en el Club de «Phantasmagoria», un experimento desarrollado por la creadora de «King Quest», que llegó a vender un millón de copias en su momento. Igualmente, pregunta si existe otro final en el que no muera Dan, y alguna web basada en el juego. Bien, en primer lugar, sí hemos hablado un par de veces de «Phantasmagoria», por ejemplo, cuando se lanzó su segunda parte. El problema es que aquí salió en inglés y a un precio elevado, y pasó completamente desapercibido. El juego pilló descolocados a los fans de Roberta Williams, acostumbrados a las historias azucaradas del rey Graham, pues «Phantasmagoria» era una cuento "gore" para adultos filmado con actores reales. Fue realizado en la época en la que Sierra creó un estudio cinematográfico para desarrollar películas interactivas, entre las que se incluyó «Gabriel Knight II», pero mantener semejante tinglado resultaba tan caro, que al final vendieron el estudio y dejaron de usar actores reales. En cuanto al final del juego, es imprescindible que Dan muera para poder completarlo. Si quieres firmar una petición para que Sierra realice «Phantasmagoria III», puedes hacerlo en:
http://members.tripod.com/~juampa16/
Toma la palabra Antón Planeéis, alias Elerion, deseoso de crear su propia aventura. El problema es que está utilizando a Guybrush Threepwood como personaje central, y desea saber qué repercusiones jurídicas puede tener. Pues siento decirte que las máximas. Desde el año pasado, LucasArts está cerrando todos los proyectos amateurs relacionados con «Monkey Island». Antes de proceder a la denuncia avisa con varias cartas para que se elimine cualquier relación con sus juegos, y aunque nunca ha llevado a juicio a nadie, no dudes que puede hacerlo... Antón también pide apoyos para que LucasArts ofrezca a la comunidad aventurera su "parser" de creación de aventuras SCUMM, pues ya no lo utiliza, y os anima a poneros en contacto con él a través del número de ICQ 97277756 para preparar una petición formal. La aportación de Elerion clausura la reunión mensual. Nos olvidéis volver dentro de 30 días, pues la dedicaremos a echar un vistazo a las novedades de la feria ETCS. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Valientes que son ellos, los programadores no rehúsan hablar sobre temas polémicos, como las aventuras amateurs basadas en sagas conocidas, o el futuro del género. Otros, se conforman con descubrirnos curiosidades sobre sus "hijos predilectos".

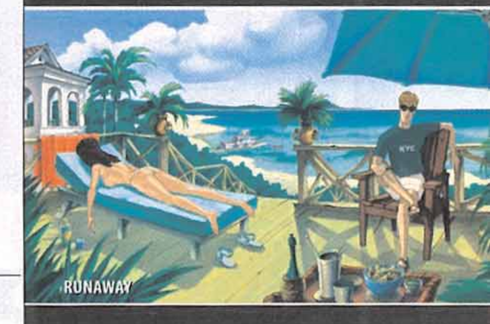
"Todo empezó cuando David, nuestro músico, vino con un título: «Gilbert Goodmate y los Champiñones de Phungoria». Diseñamos la aventura a partir del título. Como era divertido, el juego se convirtió en una aventura humorística".
Daniel Nilsson, creador de «Gilbert Goodmate».

"Estoy a favor de los juegos amateurs. Las primeras aventuras no fueron creadas para ganar dinero, sino para experimentar. Uno de los primeros juegos de estrategia fue un título amateur basado en Star Trek: «Star Fleet». El espíritu de los fans que crean una aventura basada en una saga famosa, es el mismo espíritu que creó la industria del videojuego".
Josh Madel, programador de «Space Quest VI».

"El 50% de las personas que han jugado a la serie «Myst» son mujeres".
Susan Weyer, Relaciones Públicas de «Myst III: Exile»

"En los años ochenta, los usuarios de PC estaban acostumbrados a resolver puzzles, con esos equipos que usaban MS-DOS, y esos locos conceptos de memoria extendida, EMS, etc., por eso gustaban tanto las aventuras gráficas. Ahora es distinto, con todas esas abuelas y adolescentes y gente normal que no tienen que usar sus habilidades para resolver problemas tan a menudo como se hacía antes..."
Al Lowe, creador de «Leisure Suit Larry».

La opinión de los expertos


RUNAWAY

La llegada del otoño no parece haberles sentado muy bien a los dos pesos pesados de nuestras listas: «La Fuga de Monkey Island» y «Gabriel Knight III». Ambos, aunque son clásicos entre los clásicos, han sido arrinconados en Las Mejores del Momento, y sólo la última aventura de Sierra mantiene el tipo en el TOP 5.
A destacar este mes, el retorno de la saga de «Broken Sword» y, como era previsible, la entrada, por fin, del sensacional «Runaway A Road Adventure».

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- Grim Fandango
- Runaway
- Broken Sword II
- La Fuga de Monkey Island

TOP 5

- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- The Longest Journey
- Grim Fandango
- Leisure Larry VII

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Operation Flashpoint (II)

Maniobras orquestales en la oscuridad

Diseñar un nivel con el editor de «Operation Flashpoint» es una tarea muy complicada. Cualquier acción exige coordinar varios pasos independientes. Nada mejor que probar algunos ejemplos prácticos.

En la entrega del mes pasado, examinamos los entresijos del editor de «Operation Flashpoint», y realizamos algunas tareas. En esta ocasión, vamos a centrarnos en algunas acciones más complejas.

ABORDAR UN VEHÍCULO AÉREO

«Operation Flashpoint» permite a las tropas subirse en todo tipo de helicópteros y aviones. Para llevar esto a cabo, son necesarios varios pasos: Crear los soldados y el vehículo aéreo, y



Aquí tenemos al grupo de tres soldados. El círculo rojo señala al jugador humano. Los demás son controlados por el ordenador.

diseñar los puntos de paso de ambos elementos, sincronizándolos entre sí para que el transporte recoga a las tropas en el momento justo y las deposite en su destino.

Para este ejemplo, vamos a utilizar el helicóptero UH-60 Blackhawk, y un escuadrón de tres soldados. Este último parte de una posición al sur de la ciudad de Goisse, en Malden.

CREACIÓN DE LAS TROPAS

Insertar vehículos y soldados en el mapa es una de las pocas cosas que se explican en el manual del juego, por lo que no vamos a extendernos demasiado. Para crear el escuadrón, basta con pulsar la tecla F1 y hacer un doble "clic" en el lugar donde se va a colocar al líder. En la ventana que aparece se pueden decidir sus características, así como el rango, que debe ser el más alto, dentro del grupo, para que los demás le reconozcan como el jefe. Después, cread más soldados alrededor del primero, y se unirán al escuadrón. Las líneas azules que los unen con el líder, certifican que están a sus órdenes. (1)

Para crear el grupo –en nuestro ejemplo lo llamaremos GRUPO1– hacer un doble "clic" en el líder, y en la casilla "Iniciación" teclear: GRUPO1 = group this. Para que este ejemplo funcione, el jugador no debe ser líder del grupo. Por tanto, asegurarse de que en la casilla "Control" del líder pone "No jugable", y en la de otro soldado de menor rango, "Jugador". (2) (3)

Para crear el transporte aéreo, pulsar la tecla F1 y hacer un doble "clic" en un lugar alejado –preferentemente, el mar, para que no se vea–. En la casilla "Clase", seleccionar "Air", y en el tipo "UH60". No olvidarse de asignarle el mismo bando que el escuadrón: ¡Nadie se tomaría en serio una misión en la que un avión ruso transporta tropas americanas! Igualmente, el vehículo debe tener asientos suficientes para albergar todo el grupo. Marcar la orden "Volando" en la casilla "Especial" para que el transporte no se estrelle en el mar nada más comenzar la partida.

En la casilla "Nombre", tecleamos su identificativo, por ejemplo: HELI1.

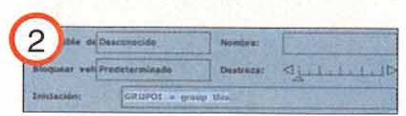
PUNTOS INTERMEDIOS

El siguiente paso consiste en indicar los puntos intermedios donde se va producir la recogida de las tropas. Comenzamos con el helicóptero: Hacemos "clic" en el mismo, y pulsamos la tecla F4. A continuación, hacemos un doble "clic" en el punto de recogida. Se abre una ventana para definir las características de este punto de paso. En el apartado "Descripción", lo identificamos como RECOGER. En el apartado "Seleccionar Tipo", elegimos "Carga". De esta manera, el helicóptero volará al punto de paso y esperará a que las tropas penetren en su interior.

En el campo "Al activar", teclear: "_x assignascargo HELI1" foreach units GRUPO1; "[_x] ordergetin true" foreach units GRUPO1.

Este comando hace que el líder del grupo ordene a cada soldado, uno por uno, que penetre en el helicóptero. (4)

A continuación, debemos crear otro punto intermedio que lleve las tropas al lugar elegido.



Con el comando "Group" damos un nombre a todo el grupo con el que estamos trabajando.



El escuadrón de tres soldados está preparado para entrar en acción y enfrentarse con el enemigo.

Para ello, con el helicóptero resaltado, pulsamos la tecla F4, y hacemos doble "clic" en el punto de destino. Nosotros hemos elegido la ciudad de Arudy. En el campo "Seleccionar Tipo" del mencionado punto, elegimos la orden "Descarga". El helicóptero llevará al escuadrón hasta allí, y éste bajará del transporte.

Llega el momento de crear los puntos de paso del escuadrón. Seleccionar al líder del grupo, pulsar la tecla F4, y hacer un doble "clic" en el lugar donde se producirá la recogida. Este punto debe estar justo al lado del punto RECOGER del helicóptero. Se abrirá la ventana "Insertar punto intermedio". En la casilla "Seleccionar tipo" elegir la opción "Trasladarse"; en la casilla "Modo de combate" poner "Abrir fuego, atacar a discreción"; en el recuadro "Velocidad" elegir "Limitada"; y, por último, en "Comportamiento" seleccionar "A salvo". De esta manera, la patrulla avanzará lentamente, con sigilo, y atacará a cualquier enemigo que divise. Una vez dentro del transporte, serán llevados al punto de destino. Aquí hay que crear otro punto intermedio, para que el escuadrón salga del helicóptero. Para ello seleccionar al líder, pulsar la tecla F4, hacer un doble "clic" justo al lado del punto de destino del helicóptero, en la ciudad de Arudy, y en la casilla "Seleccionar tipo" elegir "Salir".

SINCRONIZACIÓN

El punto clave de la misión es la sincronización entre el escuadrón y el helicóptero, de manera que este último espere a que todos los soldados penetren en su interior, antes de despegar. Para ello, simplemente hay que pulsar la tecla F5, y dibujar una línea entre el primer punto de paso del escuadrón, y el punto de paso RECOGER del helicóptero, arrastrando el ratón. (5)

También hay que sincronizar el aterrizaje del helicóptero con la salida de los soldados del mismo. Por tanto, pulsamos la tecla F5 y creamos una línea que une el punto de aterrizaje del transporte con el punto SALIR del grupo.

Completadas estas acciones, el escuadrón partirá hacia el punto de paso, el helicóptero aterrizará allí, el líder del grupo ordenanará a cada soldado que penetre en el vehículo y, cuando la operación se complete, el transporte volará hasta la ciudad de Arudy, donde descargará a la tropa. (6), (7), (8), (9), (10)

AÑADE TU PROPIA MÚSICA

Una de las opciones más populares entre los fanáticos de los editores de niveles, es la inclusión de música y efectos sonoros personalizados.

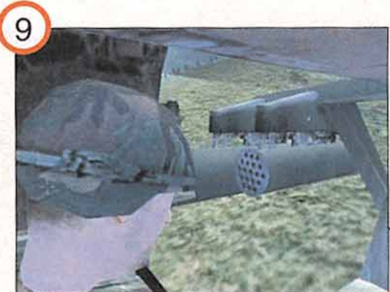
«Operation Flashpoint» sólo acepta el formato Ogg Vorbis. Este nuevo estándar comprime bastante más que MP3, y tiene la ventaja de que está realizado en código abierto, por lo que puede ser



Este es el punto intermedio de recogida de tropas, que se ha asignado al helicóptero y que debe ser del tipo "Cargar", para que recoja a las tropas.



En la imagen se muestra el punto intermedio "Cargar", del helicóptero, y el de movimiento de las tropas.



El UH-60 vuela hacia su destino. Nuestro compañero contempla el hermoso paisaje.

NO OS OLVIDÉIS DE...

En primer lugar, visitar la web oficial www.flashpoint1985.com y descargar el último parche que corrige fallos y añade armas y vehículos. En esta misma página, secciones "Units" y "Gear", examinar las fotos de las armas, tanques, y aviones.
Las acciones exigen utilizar comandos escritos.
Dicha lista de comandos, y su correspondiente uso, puede descargarse de las siguientes webs: www.flashpointcenter.com/editing.phtml (apartado "Command List").
http://editing.deltaforcecommand.org.uk/ (Formato PDF, dentro el apartado "Editing guides", sección, "Command Reference Guide").

incluido en cualquier reproductor. Para descargar un "plug-in" que permite escuchar estos archivos musicales en "WinAmp" o "Windows Media Player", visitar la web: www.vorbis.com (11)
El primer paso, por tanto, radica en obtener música y efectos sonoros en formato WAV o MP3 y convertirlos al formato OGG. Puede utilizarse el conversor gratuito "dbPowerAMP Music Converter", descargable desde la web: www.dbpoweramp.com
No hay que olvidarse de descargar también el codec Ogg Vorbis, un fichero ejecutable adicional para que el programa reconozca este formato. (12)
Una vez instalado, seleccionar el fichero original, en formato WAV o MP3, el destino en formato OGG, y pulsar el botón "Convert!".
Para que el fichero sea reconocido por el editor, deben mantenerse las siguientes opciones:
-Encoding: Constant Bit Rate.
-Bit Rate: 56 Kbps o superior.
-Channels: "Mono" para el sonido y "Stereo" para la música.
-Frequency: 44100 Hz.
-Marcar la casilla "Preserve ID Tags" y desmarcar "Volume Normalize".



El comando se dirige al punto de recogida, y puede verse como el helicóptero hace lo mismo.



Es el momento de subir al transporte, aunque vamos los últimos, el helicóptero espera.



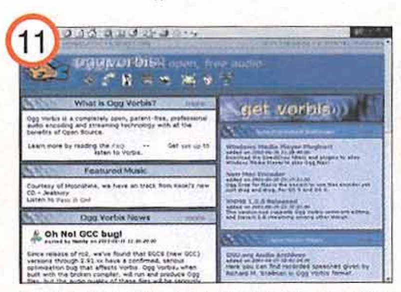
Un pequeño salto, y estamos dentro. ¡Hora de un agradable paseo aéreo!



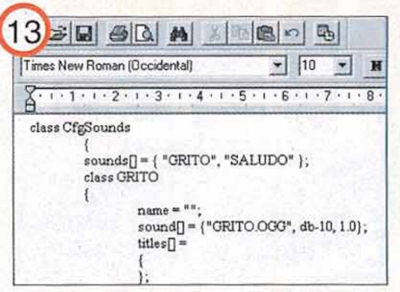
¡Misión cumplida! Hemos llegado sanos y salvos a la ciudad de Arudy.

Los ficheros obtenidos tendrán extensión. OGG. Supongamos, por ejemplo, que tenemos dos ficheros de sonido, GRITO.OGG y SALUDO.OGG, y dos canciones, MUSICA1.OGG y BATALLA.OGG
Ahora es necesario almacenarlos. En primer lugar, si aún no se ha hecho, crear una nueva misión y guardarla. Crear las carpetas SOUND y MUSIC dentro de la carpeta de la misión, identificada por la extensión CAIN, ABEL, etc. Si, por ejemplo, se ha almacenado con el nombre MICROMANÍA, dicha carpeta estará situada en:
USERS\NOMBRE_JUGADOR\MISSIONS\MICROMANIA.CAIN
Dentro de ésta, crear las mencionadas SOUND y MUSIC. En la primera guardar los archivos con extensión .OGG que contienen los efectos sonoros, y en la segunda, los ficheros con la música.
A continuación debemos "obligar" al editor a reconocer dichos archivos. Para ello, crear un fichero de texto con cualquier procesador de texto, llamado DESCRIPTION.EXT, que debe almacenarse en la carpeta de la misión.
Abrir dicho archivo y teclear las estas órdenes:

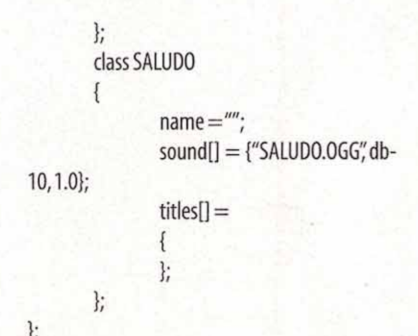
```
class CfgSounds
	{
	sounds[] = {"GRITO","SALUDO"};
	class GRITO
	{
		name = "";
		sound[] = {"GRITO.OGG",db-10,
1.0};
		titles[] =
		{
		};
```



En la imagen podéis ver el sitio web correspondiente al formato musical Ogg Vorbis.



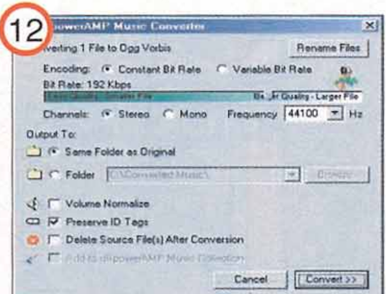
Como se aprecia, el fichero DESCRIPTION.EXT se puede crear con cualquier procesador de texto.



```
	};
	class SALUDO
	{
		name = "";
		sound[] = {"SALUDO.OGG",db-
10, 1.0};
		titles[] =
		{
		};
	};
};
```

Estos comandos afectan a los ficheros de sonido. Obviamente, habrá que sustituir los nombres del ejemplo –GRITO y SALUDO- por los utilizados en cada momento. Si se desean usar más sonidos, tan sólo hay que añadir su nombre, entre comillas, en el comando "sounds[]" y colocar una nueva orden "class" con la misma estructura que en el ejemplo, justo debajo de las primeras. (13)
Para usar los ficheros de música, el esquema es idéntico, salvo que la orden "sounds" se sustituye por "tracks". Basta con añadir debajo de los anteriores comandos:

```
class CfgMusic
{
	tracks[] = {"MUSICA1","BATALLA" };
	class MUSICA1
	{
		name = "MUSICA1";
		sound[] = {"MUSICA1.OGG",db-
5, 1.0};
	};
	class BATALLA
```



Con "dbPowerAMP" convertimos cualquier fichero WAV o MP3 al estándar OGG.



Aquí podemos ver las canciones MUSICA1 y BATALLA añadidas a la lista de efectos de un activador.

```
	{
		name = "BATALLA";
		sound[] = {"BATALLA.OGG",db-
5, 1.0};
	};
};
```

Tras guardar el fichero DESCRIPTION.EXT y cargar la misión en el editor, tanto los sonidos como las músicas estarán disponibles.
Las canciones pueden incluirse en cualquier punto de paso o activador –que en el editor se han traducido como "provocantes" y "desencadenantes"– seleccionándolas en el botón "Efectos", apartado "Pista" de dichos activadores. Es decir, si queremos que se reproduzca la melodía de combate BATALLA.OGG, cuando se pone en marcha un activador, seleccionarla en el campo "Efectos" del mismo. (14)
Para usar los efectos de sonido en cualquier punto de paso o activador donde esté presente el soldado o vehículo que va a reproducir el efecto sonoro, buscar el recuadro "Al activar" y teclear la orden: Nombre_pronunciante say "EFECTO_SONORO". Por ejemplo, para que un soldado que hemos llamado SOLD1 de un grito, guardado en el fichero SALUDO.OGG, la orden del campo "Al activar" del mencionado activador debe ser: SOLD1 say "SALUDO".
Si simplemente se desea emitir un sonido genérico, como un grito o una explosión, añadir en la mencionada casilla la orden: playSound "EFECTO_SONORO". Por ejemplo: PlaySound "GRITO".

EPÍLOGO

Estos dos ejemplos comentados, pueden aplicarse a infinidad de situaciones en diferentes tipos de misiones. Todavía quedan en el tintero miles de cosas por experimentar, accesibles gracias a las guías y consejos que se ofrecen en las webs comentadas en uno de los recuadros. Nadie ha dicho que planificar una guerra sea una tarea sencilla...

J.A.P

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Llegar a ser los amos de Dune ha sido uno de los grandes sueños de vuestra vida. Y aunque habéis demostrado inteligencia y valor en el campo de batalla, Arrakis es un entorno en el que la hostilidad puede llegar de los sitios más inesperados. Las tácticas que habéis aprendido en la escuela militar no garantizan la supervivencia, así como tampoco lo hace la experiencia adquirida en «Dune 2000». Haced caso de alguien que ha estado cara a cara ante el poderoso Shai-Halud y vive para contarlo. Sólo soy un aprendiz de mentat, pero he sido maestro de armas de los descendientes de las tres principales casas soberanas de Arrakis. En estas líneas os ofrezco mis conocimientos sobre el arte militar con la esperanza de que os sirva de algo.

El planeta de la discordia


Las unidades con lanzallamas son ideales para ir despejando el camino a los poderosos tanques.


Hay que proteger las rampas de acceso al interior de nuestra base con varias filas de blindados y unidades militares con misiles.


Atacar con naves aéreas los hangares y el puerto estelar es una táctica que puede precipitar la victoria.

Aunque los objetivos finales de cada misión son muy variados, su consecución, por regla general, viene por la vía de atacar o defender, ya sea masivamente –con hordas de unidades militares– o furtivamente –con ingenieros y saboteadores–. Así mismo, cada misión comienza con diferentes estadios en el estado de la base, número y clase de las unidades disponibles, etcétera.

Esta cantidad de elementos aleatorios, a los que hay que sumar la acción de los gusanos, las tormentas y las posibles alianzas, hace que proponer un paso a paso de cada misión sea poco menos que inútil, pues se puede lograr el objetivo de infinitas formas diferentes.

Hemos preferido centrarnos en los consejos estratégicos y, sobre todo, en incluir toda la información de la que se ha prescindido, o bien recogido muy superficialmente, en el mediocre manual del juego. Así, os ofrecemos las características de las razas nativas de Dune, la solución a los problemas más recurrentes o las mejores tretas para las partidas multijugador.

Incluso a los avezados estrategas les conviene repasar las nociones básicas en el tutorial. Los veteranos de «Dune 2000» cuentan con la gran ventaja de las escasas variaciones que encontramos en «Emperor: Battle for Dune» en cuanto a estrategia y características de unidades y edificios. El consejo más importante de entre los que proponemos en esta guía es conocer la interfaz de cámaras y los atajos de teclado hasta el punto de poder ejecutar las órdenes con los ojos cerrados. Hay momentos en los que la acción nos acucia tan intensamente que sólo recurriendo a las solapas de unidades o a las teclas directas es posible responder con la rapidez necesaria. Moverse por el mapa con el ratón y cliquear sobre unidades o iconos se convierte en un lujo de interacción que puede costarnos la partida, tanto en la campaña de un jugador como en los modos multijugador.

UN COMIENZO...

...Son tiempos difíciles, como decía la hija del emperador en la presentación de la película de David Lynch. Y aquí es más cierto todavía, pues sólo si las acciones iniciales son correctas será posible completar la misión. Casi podría compararse a una partida de ajedrez, donde la apertura lo determina todo. Así, lo primero es observar la situación de nuestra base y alejar al vehículo de construcción móvil –en adelante, VCM– de las zonas de libre acceso, tales como rampas, aperturas en la muralla o los parapetos naturales del terreno en el que se celebrará la batalla.

Antes de empezar a construir es muy importante tener a la vista toda el área que rodea la base, por ello deben ser los exploradores las primeras unidades en salir de las barracas. A pesar de no ser muy útiles en batalla, tienen un valor incalculable. Un buen truco es empezar la misión explorando todo el territorio para detectar la capacidad y situación del enemigo, aunque sea a costa de sacrificar a los exploradores. Esto significa contar con la información necesaria para decidir el tipo de estrategia a seguir, pues sólo conociendo la logística del enemigo, por ejemplo si dispone de fuerza aérea, es posible acertar en las primeras decisiones en la creación de las unidades militares.

Además, los exploradores descubren el mapeado para que podamos edificar adecuadamente, encuentran las mejores betas de especia y, ante todo, vislumbran las del enemigo. Otra función muy interesante, en misiones avanzadas, es la detección de vehículos y diverso material abandonado, que tras ser destruido se convertirá en depósitos de Solaris que cualquier unidad podrá coger para que pasen a nuestra reserva monetaria, de tal forma que podremos construir con mayor celeridad desde el comienzo. Los puestos avanzados, con sus radares, deben cubrir todo el territorio comprendido entre nuestra base y ➤

ATREIDES	KINDJAL	TROOP	SNIPER	ENGINEER	SCOUT
PUNTUACIÓN BASE	2	2	2	2	1
SALUD	600	600	600	400	200
VELOCIDAD	4	6	6	4	7
BLINDAJE	No	No	No	No	No
TIEMPO CONSTRUCCIÓN	144	87	99	350	65
COSTE	150	60	150	400	30
ATRACCIÓN GUSANO	3	7	15	n/a	20
RANGO VISIÓN	10	3	3	3	3
NIVEL 1					
NIVEL DE VETERANÍA	2	5	4		
SALUD	800	800			
BLINDAJE EXTRA			50%		
DAÑO EXTRA	50%	50%			
NIVEL 2					
NIVEL DE VETERANÍA	10	10	12		
PUEDE AUTORREPARARSE	Sí	Sí	Sí		
NIVEL 3					
NIVEL DE VETERANÍA	20	20	30		
DAÑO EXTRA	100%				
BLINDAJE EXTRA		50%			
CAMUFLAJE			Sí		
ARMA 1	Kindjal_B	LMG_B	cal50_B		
RECARGA	50	30	76		
ARMA 2	Pistol_B				
RECARGA	50				




La refinería, sobre todo si sus depósitos están llenos, es uno de nuestros edificios más valiosos, y convendrá protegerlo bien.


Las tormentas de arena y los gusanos son elementos que no podremos controlar; todo lo más tratar de minimizar los daños.


Los cañones y desfiladeros son lugares perfectos para preparar una buena emboscada, disparando desde una zona superior.


Los vehículos de la casa atreides tienen la impagable ventaja de que se pueden reparar, lo que los hace más resistentes.


Cuando los tanques con autodestrucción estén a punto de caer no es una mala idea activarla para que la explosión afecte a la infantería enemiga.

la fortaleza enemiga, de esta forma evitaremos los ataques por sorpresa.

Después de las barracas, es conveniente construir al menos dos trampas de viento, situándolas en la zona más protegida de la base, a fin de asegurar el abastecimiento de energía. Las barracas deben estar siempre instruyendo unidades de infantería, dejar la producción de las mismas en cola en una cantidad de diez es lo mínimo. Situar las unidades de infantería en las rampas es una buena forma de repeler los primeros ataques, pues el enemigo de a pie siempre intentará acceder al interior de la base por las rampas.

Con todo el terreno edificable a la vista, hay que planificar la construcción, pues no se puede edificar a lo loco; los caminos cerrados y los sitios desperdiciados son un grave inconveniente, y es absurdo tener que destruir nuestros propios edificios. A los lados de las rampas siempre debe haber sitio para las torretas defensivas.

RECURSOS

La especia debe fluir, una máxima aún más cierta aquí que en la película. En las misiones iniciales es suficiente con tener una refinería, pero una vez asegurada la reserva de dinero para las primeras instalaciones defensivas y las unidades de infantería, resulta muy productivo construir una segunda refinería. De hecho, en las misiones avanzadas es imprescindible contar con al menos dos procesadoras de especia para generar la suficiente cantidad de dinero como para mantener la elevada producción militar necesaria. Además, dos refinerías aseguran ese colchón de dinero que permite acceder antes a la actualización tecnológica. Proteger las cosechadoras es indispensable cuando el enemigo realiza continuas incursiones de ataque selectivo. No sólo son bastante caras, su precio se duplica si son destruidas cuando están llenas de especia. Un par de unidades de infantería con lanzamisiles debe ser suficiente para escoltar a las cosechadoras, siempre que la beta de especia no esté demasiado alejada de la base.

Cuando estéis bajo un ataque masivo y la situación sea desesperada, podéis utilizar el puerto espacial para vender las unidades y edificios prescindibles al gremio de mercaderes y así ingresar los Solaris necesarios para fabricar unidades militares que detengan la ofensiva.

FORTIFICACIÓN

Aunque en algunas misiones avanzadas no es mala idea empezar atacando, por regla general, y en letras de oro, hay que fortificar hasta asegurar la base antes de lanzarse a la ofensiva, pues las avanzadillas enemigas son muy numerosas. Las murallas son el pilar central del sistema defensivo, y deben rodear todo el perímetro que no esté cubierto por protecciones naturales del terreno. Incluso, en las zonas que así lo permitan, no desestiméis el vallado doble.

Las torretas deben proteger el acceso por las rampas. Respecto a los antiaéreos, son bastante caros, por lo que es recomendable

ATREIDES	SAND BIKE	APC	MONGOOSE	ORNITHOPTER	AIR DRONE	SONIC TANK	MINOTAURUS	ADV CARRYALL	REPAIR VEHICLE
PUNTUACIÓN BASE	2	3	3	3	2	4	4	3	3
SALUD	1200	1200	1600	1600	1200	2000	2500	900	1100
VELOCIDAD	12	8	10	20	20	4	8	17	8
BLINDAJE	Ligero	Medio	Medio	V. Aéreo	V. Aéreo	Medio	Pesado	Medio	Medio
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	150	499	460	499	499	648	589	648	589
COSTE	300	600	800	1000	900	1400	1300	1800	650
ATRACCIÓN GUSANO	4	5	6	n/a	n/a	7	7	n/a	5
RANGO VISIÓN	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8	10	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8	4, 8, InfRock
NIVEL 1									
NIVEL DE VETERANÍA	8	8	10	10	10	13	10		
DAÑO EXTRA			50%	25%	25%	50%	50%		
BLINDAJE EXTRA	50%	50%	50%		50%		50%		
NIVEL 2									
NIVEL DE VETERANÍA	20	20	24	24	24	30	24		
BLINDAJE EXTRA						50%	75%		
ALCANCE EXTRA			50%		50%				
VELOCIDAD	20	12		30					
NIVEL 3									
NIVEL DE VETERANÍA	40	40	48	48	48	60	48		
DAÑO EXTRA	50%		75%	50%	50%	25%	75%		
BLINDAJE EXTRA	50%	75%		50%		50%			
ARMA 1	MMG_B	LMG_B	Heat_B	TrailMissile_B	ATHeatADPB	Sound_B	K.Howitzer_B		
RECARGA	50	30	30	30	30	45	120		
ARMA 2							K.Howitzer_B		
RECARGA							120		



El palacio debe estar bien protegido por edificios, murallas y además, si es posible, por accidentes naturales como esta montaña.

Conviene averiguar, cuanto antes, si el enemigo tiene a su disposición unidades aéreas, ya que eso condicionará nuestras defensas.



Los minotauros Atreides son unidades muy lentas, pero su blindaje y el poder destructivo de sus disparos hacen que sean indispensables.

descubrir antes, con los exploradores, si el enemigo dispone de fuerza aérea.

No subestiméis el valor de los soldados con lanzacohetes, ya sean la infantería Kindjal de los Atreides o los soldados de los Harkonnen, o las tropas AA de los Ordos. Sí, cada casa tiene su versión, un claro síntoma de su importancia, pues deben ser como los peones en una partida de ajedrez, pero siempre defensivamente para proteger la base, pues en campo abierto son unidades tan lentas y vulnerables que caen como moscas hasta el punto de desmoralizar a cualquiera, por muy optimista que sea.

Resulta esencial emplear las rutas en las patrullas alrededor de la base, pues de esta forma la reacción a un posible ataque será inminente y por lo menos el enemigo no tendrá vía libre hasta las puertas de nuestra fortaleza.

No subestiméis el valor de la infantería pesada (soldados con lanzacohetes), ya sean los kindjal Atreides, los soldados Harkonnen, o los AA de los Ordos

EN LA BATALLA

Si defender, asegurar recursos, expandir ejército y atacar en busca de la aniquilación total es una progresión aritmética que siempre debe cumplirse, está claro que de nada sirve si luego en el campo de batalla somos derrotados. Una pequeña escabechina a una fuerza de exploración o tanteo puede permitirse, pero cuando vayamos a por la base del enemigo debemos asegurarnos que la ofensiva será un éxito rotundo, aunque sólo quede una maltrecha unidad para tomar la plaza enemiga. Las contraofensivas o ataques redundantes no son una buena idea, y a la larga conducen al desastre, pues exigen mucha atención mental y un consumo excesivo de recursos.

Concentrar la potencia de fuego es la clave primordial de la infantería, mientras que los blindados y el resto de unidades equipadas con misiles deben dirigir los proyectiles hacia diferentes objetivos, y siempre lejos de la zona de actuación de la infantería, pues la onda expansiva de una explosión puede aniquilar decenas de unidades de a pie. Por lo tanto, hay que dividir claramente el ejército en infantería, artillería y fuerza aérea, agrupando las unidades de estos respectivos cuerpos y enfocando el ataque de cada uno hacia el tipo de objetivo más vulnerable a su potencia destructiva.

Por eso es muy importante conocer el grado de resistencia y número de disparos necesarios para destruir cada unidad y construcción. Un ejemplo evidente es enfrentar a un soldado de infantería contra una torreta defensiva, pronto descubriréis que esto resulta tan inútil como frustrante.

Sin duda es el estilo más rastrero que pueda haber (algo que no os importará si habéis elegido a los Harkonnen), pero aplastar a la infantería con los tanques y demás blindados (incluso con las cosechadoras cuando la defensa de la base esté en las últimas) sigue siendo la solución más resolutiva en las batallas. Si no lo hacéis vosotros, lo hará el enemigo, ya sea éste el propio ordenador o un oponente humano.

Por obvio que pueda parecer, sobre todo en las ofensivas masivas, la orografía del terreno y las diversas barreras artificiales no sólo pueden, sino que deben ser empleadas como protección ante el fuego enemigo. Este aprovechamiento de las rocas del entorno es especialmente útil en las emboscadas, pues pueden convertir una desventaja numérica en una superioridad táctica imbatible, pues además de proteger las unidades, nos aseguramos un camuflaje perfecto, y gracias al movimiento 3D de la cámara ya no tendréis que sufrir la falta de visibilidad de los ángulos muertos.

El vehículo multiusos avanzado es una unidad común a las tres casas cuya utilidad no debe pasar desapercibida. Podéis utilizar este vehículo para transportar vuestras tropas en la seguridad de un blindaje de extraordinaria resistencia. Incluso podréis capturar unidades enemigas, como cosechadoras o blindados.

ESTRATEGIAS ATREIDES

Hasta ahora hemos visto las tácticas que pueden aplicarse de forma generalizada, pero no debemos olvidar las estrategias inherentes a las características propias de cada casa. En el caso de los Atreides, las virtudes más destacadas son la lealtad de las tropas y la portentosa capacidad de reparación sobre las unidades dañadas en la batalla por parte de los vehículos de reparación. Esta última cuali- ►

ATREIDES	GUN TOWER	ROCKET TURRET	CON. YARD	WINDTRAP	BARRACKS	REFINERY	REFINERY RAMP	OUTPOST	FACTORY	HANGAR	HELIPAD	STARPORT	PALACE
PUNTUACIÓN BASE	3	3	4	2	3	4		3	4	4	2	4	4
SALUD	2700	4000	4000	1500	2500	3000	1000	2500	4000	3500	2000	2500	3000
BLINDAJE	Pesado	Pesado	Con.Yard	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Con.Yard
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	240	309		240	309	720	720	240	864	540	240	720	1080
COSTE	550	1200	2000	225	225	1500	1200	400	1000	1300	800	1500	1600
RANGO DE VISIÓN	10	12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
CAPACIDAD ANTICAMUFLAJE	3	6											
ENERGÍA QUE REQUIERE		20		+100	20	40	20	60	40	50	30	100	150
ARMA	HMG_B	Rocket_B											
RECARGA	25	45											
ARMA		Rocket_B											
RECARGA		45											



A las puertas del palacio siempre debe haber una última barrera militar que pueda repeler el acceso al edificio principal de la base.

Una explosión tan devastadora es clásica de la autodestrucción de los tanque Harkonnen, y a veces puede complicarnos mucho la vida.



Los hangares son una de las instalaciones clave de la base. Gracias a los ingenieros, podremos capturarlos sin problemas.

dad marca una gran ventaja sobre el resto de las casas, especialmente en las partidas multijugador. Por lo tanto, todos los grupos de ataque Atreides deben incluir al menos un vehículo de reparación, pues siempre resulta mucho más barato arreglar una unidad que fabricar otra, sin olvidar el tiempo que se pierde en desplazamiento hasta el cerco ofensivo. Os sorprenderá comprobar la resistencia de las líneas Atreides, tanto ofensivas como defensivas, gracias a la posibilidad que ofrece esta casa de reparar sus vehículos blindados.

La lealtad de los Atreides se traduce en un destacado incremento de las prestaciones (resistencia, daño, velocidad y rango de disparo) de cada unidad con la experiencia, es decir, la veteranía. Cuando alguna de tus unidades de infantería alcance el nivel de élite (veterano de tercer nivel) por su experiencia en la batalla, envíala a una barraca y las siguientes unidades creadas adquirirán directamente el rango de veterano de primer nivel, una enorme ventaja a la hora de la batalla. Es más, cuando estas unidades con la veteranía innata entren en combate, no tardarán mucho en adquirir el rango de élite, que además de multiplicar por tres las características de la unidad, proporciona habilidades adicionales como el camuflaje o la regeneración autónoma. Entre las unidades Atreides hay que destacar a los francotiradores, pues su rapidez y el camuflaje los convierten en una sorpresiva fuerza de ataque. Si creéis en el factor sorpresa, un grupo de francotiradores puede cercar la base enemiga y, bien protegidos por rocas o en segunda línea, pueden ocasionar grandes bajar entre la infantería enemiga. Si el ejército invasor de vuestra base comete el error de contar con pocos blindados y ha fiado el ataque a una numerosa infantería, la moto de arena será como una guadaña ante el trigo fresco por su rapidez y maniobrabilidad. Respecto a los tanques blindados, los mangosta y los minotauros deben estar en proporción de 3 a 1 en la fuerza de ataque, que siempre debe estar muy bien dotada de estas unidades. En los grupos de blindados es aconsejable rodear un par de minotauros con ocho mangostas, pues sus misiles antiaéreos son imprescindibles si el enemigo dispone de fuerza aérea. Por lo tanto, con los Atreides es fácil decidir qué unidades integrarán la fuerza de ataque: Francotiradores, infantería veterana, decenas de mangostas y minotauros. Si la base enemiga resiste la oleada, enviar ingenieros puede ser un buen recurso. La última unidad Atreides de excepcional importancia son los ornitópteros. Son muy caros, por lo que sólo deben usarse si con los exploradores hemos visto que la base enemiga no dispone de una gran capacidad antiaérea. Si es el caso, estas naves de gran velocidad y devastadores misiles pueden concederos una victoria absoluta con gran facilidad.

HARKONNEN	LIGHT INFANTRY	FLAME THOWER	TROOPER	ENGINEER	SCOUT
PUNTUACIÓN BASE		2	2	2	1
SALUD	600	800	300	600	200
VELOCIDAD	4	4	4	4	6
BLINDAJE	No	BPV	No	No	No
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	87	144	99	350	86
COSTE	50	150	90	400	30
ATRACCIÓN GUSANO	4	4	4	4	4
RANGO VISIÓN	6	12	12	n/a	20
NIVEL 1					
NIVEL DE VETERANÍA	3	4	4	2	
DAÑO EXTRA	25%	50%	25%		
BLINDAJE EXTRA				25%	
NIVEL 2					
NIVEL DE VETERANÍA	10	10	10	6	
AUTORREPARARSE	Sí	Sí	Sí		
BLINDAJE EXTRA				50%	
NIVEL 3					
NIVEL DE VETERANÍA	20	20	20	12	
DAÑO EXTRA	50%	50%	50%		
BLINDAJE EXTRA	50%	50%	50%	75%	
ARMA 1	LMG_B	Flame_B	HEATInf_B	Pistol_B	
RECARGA	30	30	100	45	

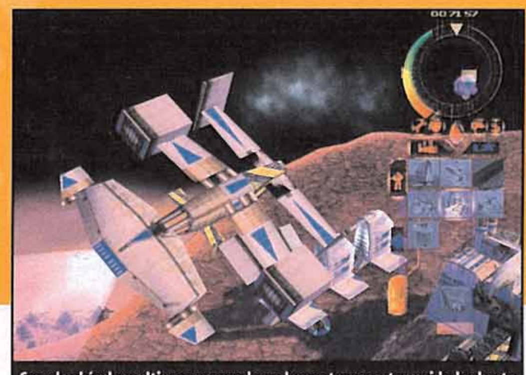
ESTRATEGIAS HARKONNEN

Con los Harkonnen sólo cabe pensar en la aniquilación absoluta. Pero contrariamente a lo que pueda pensarse, es mejor concentrarse en la impresionante resistencia de sus unidades, lo que permite crear grupos de ataque poco numerosos, pero imparables. En la composición de los grupos hay que pensar en primer lugar su objetivo. Si es ofensivo, la fuerza de ataque debe estar compuesta por unidades de infantería con lanzallamas, soldados y tanques de asalto en cantidades industriales. Además, es conveniente llevar algunos tanques con misiles y con lanzallamas, sin olvidar las catapultas de tinta para disparar contra las torretas defensivas desde la segunda línea. El ejército defensivo debe estar integrado por soldados, infantería ligera y tanques devastadores. Gracias a la resistencia que originalmente tienen las unidades Harkonnen, no hay que preocuparse en demasía del grado de veteranía, pues tanto la infantería como los blindados lucharán hasta la muerte y más allá...

Al igual que se ha comentado con los Atreides, la fuerza aérea



Las líneas de patrulla son muy útiles para poder establecer el campo de vigilancia de un grupo determinado.



Con el vehículo multiusos avanzado podemos transportar unidades hasta el centro de la base enemiga.



Las ondas eléctricas de los navegadores pueden afectar a diversos grupos simultáneamente, por lo que la dispersión debe usarse contra ellos.

HARKONNEN	DEVASTATOR	FLAME TANK	MISSILE TANK	ASSAULT TANK	BUZZSAW	GUNSHIP	ADP	INKVINE CATAPULT	ADV. CARRYALL
PUNTUACIÓN BASE	4	3	3	4	2	3	2	3	3
SALUD	5000	1800	1100	2400	1300	2600	1200	2000	900
VELOCIDAD	1	6	6	5	8	10	2	8	17
BLINDAJE	Pesado	Medio	Pesado	Pesado	Ligero	V. Aéreo	V. Aéreo	Pesado	Medio
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	648	499	589	492	180	499	750	589	648
COSTE	1750	900	1200	900	350	1000	1500	1000	1800
ATRACCIÓN GUSANO	8	7	6	7	5	n/a	n/a	7	n/a
RANGO DE VISIÓN	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8, InfRock	4, 8	4, 8	4, 16, InfRock	4, 8
NIVEL 1									
NIVEL DE VETERANÍA	13	10	10	10	8	10	10	10	
DAÑO EXTRA	25%	25%	25%	25%		25%	25%	25%	
VELOCIDAD					12				
NIVEL 2									
NIVEL DE VETERANÍA	30	24	24	24	20	24	24	24	
AUTORREPARACIÓN	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
NIVEL 3									
NIVEL DE VETERANÍA	60	48	48	48	40	48	48	48	
DAÑO EXTRA	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	
BLINDAJE EXTRA	50%	50%	50%	50%	50%z	50%	50%	50%	
ARMA 1	DevPlasma_B	FlameTank_B (Izq.)	Heat_B	mm80_B	MMG_B (Izq.)	Gunship_B	HKADP_B	Inkvine_B	
RECARGA	60	60	180	30	40	60	10	100	
ARMA 2	DevRocket_B	FlameTank_B (dcha.)			MMG_B (dcha.)				
RECARGA	80	60			40				

Las unidades de la casa de los Harkonnen destacan especialmente por su impresionante resistencia, que permite crear grupos que aunque resulten poco numerosos, demostrarán una extraordinaria eficacia, que pondrá en apuros a nuestro enemigo



HARKONNEN	FLAME TURRET	GUN TURRET	CON. YARD	WINDTRAP	BARRACKS	REFINERY	REFINERY RAMP	OUTPOST	FACTORY	HANGAR	HELIPAD	STARPORT	PALACE
PUNTUACIÓN BASE	3	3	4	2	3	4		3	4	4	2	4	4
SALUD	2700	3000	4000	1500	2500	3000	1000	2500	4000	3500	2000	2500	3000
BLINDAJE	Pesado	Pesado	C.Yard	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	C.Yard
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	240	309		240	309	720	720	240	864	540	240	720	1080
COSTE	550	1200	2000	225	225	1500	1200	400	1000	1300	800	1500	1600
RANGO DE VISIÓN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
CAPACIDAD ANTICAMUFLAJE	3	6											
ENERGÍA QUE REQUIERE		75		+100	20	40	20	60	40	50	30	100	150
ARMA 1	FT_B	HKGT_B											
RECARGA	30	100											
ARMA 2		HKGT_B											
RECARGA		100											


Los tanques cobra son la joya de la corona de la división de blindados de los Ordos. Su torreta giratoria puede causar estragos en nuestras filas.


Las legiones de infantería Sardaukar son imbatibles para la infantería de las tres casas, así que su colaboración puede decidir la batalla.


Aunque la infantería tiene una importancia capital, como en todas las guerras, los vehículos serán los que decidan las batallas.

de los Harkonnen debe utilizarse sólo en circunstancias excepcionales. Por ejemplo, si la base enemiga resiste el asedio de las fuerzas terrestres. La aeronave armada tiene mayor blindaje que los ornitópteros, pero es más lenta y debe repostar con frecuencia, por lo que sólo es efectiva si va en grupos numerosos. En cuanto a los devastadores, podéis emplear su capacidad de autodestrucción cuando estén a punto de explotar, pues la onda expansiva es kilométrica y arrasará una amplia zona del mapeado. Cuidado, porque vuestras unidades también se verán afectadas por esta táctica kamikaze. Seguro que os habréis fijado en la sierra circular, es el antídoto Harkonnen contra las unidades de infantería numerosas y agrupadas. No dudéis en tener varias en la reserva de vuestra base, pueden cortar por la mitad las líneas de infantería más compactas. Es más, podéis dirigirlas a los campos de especia del enemigo para destrozar la beta y cortar el suministro económico de vuestro oponente, creándole así problemas graves.

ESTRATEGIAS ORDOS

La tecnología al servicio de la guerra. El despliegue armamentístico de los Ordos no destaca por su ferocidad o potencia de fuego, sino por la inteligencia de sus soluciones. Los saboteadores son las unidades que individualmente pueden infringir serios daños al enemigo. No obstante, una fuerza de ataque óptima debe estar integrada por soldados AA (con su eficaz lanzamisiles teledirigido), infantería de mortero, múltiples tanques Kobra y un par de tanques desviadores, que con su gas anulador de la voluntad sembrará el caos entre las unidades enemigas. Para defender la base, los tanques láser son muy efectivos con un numeroso apoyo de los soldados químicos.

Ahora bien, la ventaja de los Ordos radica en los ataques fulgurantes y sigilosos, que deben correr a cargo de ingenieros y saboteadores. Estos últimos cuentan con un medio de transporte muy ingenioso, la unidad aérea Ojo del Cielo, que los depositará sobre los edificios y estructuras del enemigo para que puedan hacer su impío trabajo sin problemas. También podemos utilizar esta curiosa maniobra en la defensa de la base, pues si soltamos a los saboteadores tras la línea de ataque del invasor, nuestros pequeños indeseables se encargarán de aniquilar la retaguardia enemiga mientras lanzamos a nuestra infantería en un ataque salvaje para poner a su legión de ataque entre la espada y la pared y provocar el caos entre sus tropass.

A.T.I

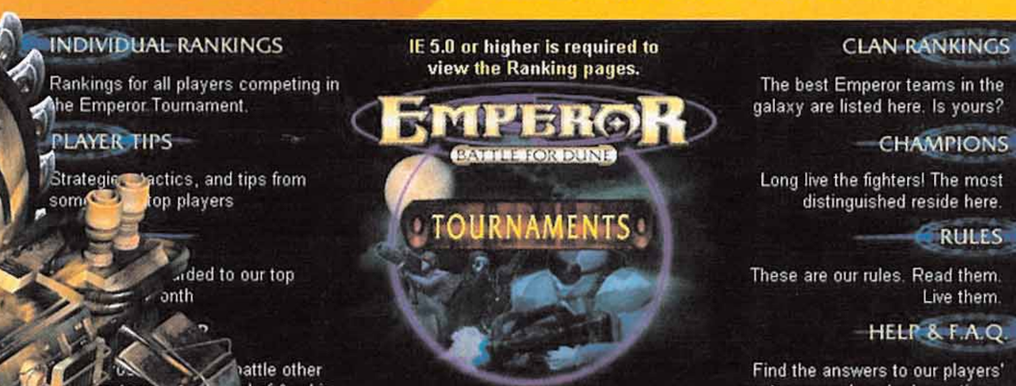
TÁCTICAS MULTIJUGADOR

Todos los consejos tácticos que hemos mencionado en esta guía deben utilizarse en las partidas multijugador, pero este modo exige, por aquello de la inteligencia humana del enemigo, ciertos recursos ideales para contrarrestar la anticipación característica en este tipo de partidas en las que la respuesta a nuestras acciones no es una rutina automática. Además, a poco que nuestro rival sea ducho en el juego, no podremos aprovecharnos de errores como una base sin protección antiaérea para que la fulminemos con una ofensiva de ornitópteros, aeronaves u ojos del cielo. En suma, dependiendo de la casa elegida, he aquí una serie de estrategias avanzadas ideales para competir contra un enemigo humano:

Atreides: Las ofensivas con esta casa suelen ser muy efectivas si alrededor de la base enemiga hay rocas y parapetos naturales. Situando en estos lugares a los francotiradores y a la infantería Kindjal, su amplio rango de disparo causará estragos en las líneas enemigas. Respecto al ataque con blindados, los mongoose deben ser el pilar central de varios grupos de ataque con unidades minotauros y tanques sónicos. Los ingenieros son perfectos para desplegar una táctica de Caballo de Troya. Coloca al menos a tres ingenieros en el interior de un carguero blindado de personal (APC) y recógelo con un vehículo multiusos avanzado, que debe desplazarse hasta una zona tranquila de la base enemiga.

Harkonnen: Aunque sus aeronaves armadas son más lentas que los ornitópteros, poseen un excelente blindaje y su potencia de fuego es muy efectiva, por lo que una flota aérea de 20 aeronaves debe destruir sin problemas los edificios más importantes de la fortaleza enemiga por muchos antiaéreos que posea. En cuanto a los ataques por tierra, los tanques con misiles y las catapultas son ideales para minar las defensas, en especial las torretas. Los tanques de asalto y con lanzallamas son avasalladores cuando atacan en grupos con más de treinta unidades. Como complemento a la táctica Atreides de los ingenieros al estilo del Caballo de Troya, podemos repetirla con los Harkonnen, pero transportando varios tanques devastadores al interior de la base enemiga. Sitúalos junto a los edificios más importantes y activa la autodestrucción para que la onda expansiva de la explosión cause serios daños a las instalaciones capitales de tu enemigo.

Ordos: Disponen de las unidades más efectivas de las tres casas, por lo que una ofensiva con decenas de unidades es prácticamente imparable. Los tanques láser deben ser la columna vertebral del numeroso ejército invasor, apoyados por unidades Kobra. Los tanques desviadores pueden cebarse con las cosechadoras. Claro está que los Ordos también puede llevar a cabo el Caballo de Troya, pues disponen de APC y de vehículo multiusos avanzado, siendo los saboteadores y los ingenieros las unidades ideales.



ORDOS	MORTAR	CHEMICAL TROOPER	AA TROOPER	SABOTEUR	SCOUT	ENGINEER
PUNTUACIÓN BASE	2	2	2	2	1	2
SALUD	700	575	300	600	200	400
VELOCIDAD	4	6	4	6	8	4
BLINDAJE	No	No	No	No	No	No
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	144	87	99	260	65	350
COSTE	100	50	100	150	30	400
ATRACCIÓN GUSANO	3	3	3	3	3	3
RANGO DE VISIÓN	8	8	8	8	20	6
NIVEL 1						
NIVEL DE VETERANÍA	4	3	4			
PUEDE AUTORREPARARSE	Sí	Sí	Sí			
NIVEL 2						
NIVEL DE VETERANÍA	10	10	10			
BLINDAJE EXTRA	50%	50%	50%			
NIVEL 3						
NIVEL DE VETERANÍA	20	20	20			
DAÑO EXTRA	50%	50%	50%			
ARMA 1	Mortar_B	GasInf_B	HeatInf_B	SaboteurBomb		
RECARGA	45	40	40			
ARMA 2	Pistol_B					
RECARGA	45					

ORDOS	KOBRA	LASER TANK	DUST SCOUT	APC	DEVIATOR	AA MINE	EYE IN SKY	ADV. CARRYALL
PUNTUACIÓN BASE	4	3	2	3	4	2	3	3
SALUD	3000	800	1100	500	1300	1100	1750	900
ESCUDO	0	300	0	500	800	0	0	0
VELOCIDAD	5	12	14	10	8	6	7	17
BLINDAJE	Pesado	Medio	Ligero	Ligero	Ligero	Ligero	Ligero	Medio
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	589	432	150	499	648	499	499	648
COSTE	1200	700	350	900	950	600	2000	1800
ATRACCIÓN GUSANO	7	7	4	6	6	n/a	n/a	n/a
RANGO DE VISIÓN	4, 8, inf Rock	4, 8, inf Rock	4, 8, inf Rock	4, 8, inf Rock	4, 8, inf Rock	10	4, 16, inf Rock	4, 8
NIVEL 1								
NIVEL DE VETERANÍA	13	10	8	8	10			
BLINDAJE EXTRA	50%	50%	50%	50%	50%			
NIVEL 2								
NIVEL DE VETERANÍA	30	24	20	20	24			
DAÑO EXTRA	50%							
BLINDAJE EXTRA			50%		25%			
ALCANCE EXTRA		50%						
VELOCIDAD				20				
NIVEL 3								
NIVEL DE VETERANÍA	60	48	40	40	48			
DAÑO EXTRA	75%	50%	50%					
BLINDAJE EXTRA			50%	75%	75%			
VELOCIDAD	12							
ARMA 1	K.Howitzer_B	Laser_B	MMG_B	HeatAPC_B	Deviate_B	HeatADP_B	EITSBomb_B	
RECARGA	30	40	50	50	150			
ARMA 2	K.Howitzer_B							
RECARGA	30							

ORDOS	POPUP TURRET	GAS TURRET	CON. YARD	WINDTRAP	BARRACKS	REFINERY	REFINERY RAMP	OUTPOST	FACTORY	HANGAR	LANDINGPAD	STARPORT	PALACE
PUNTUACIÓN BASE	3	3	4	2	3	4		3	4	4	2	4	4
SALUD	3000	2700	4000	1500	2500	3000	1000	2500	4000	3500	2000	2500	3000
BLINDAJE	Pesado	Pesado	C. Yard	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	Edificio	C. Yard
TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN	309	240		240	309	720	720	240	864	540	240	720	1080
COSTE	1200	550	2000	225	225	1500	1200	400	1000	1300	800	1500	1600
RANGO DE VISIÓN	10	14	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
CAPACIDAD ANTICAMUFLAJE	6	3											
ENERGÍA USADA	75			+100	20	40	20	60	40	50	30	100	150
ARMA 1	PopUp_B	Gas_B											
RECARGA	60	75											
ARMA 2		Gas_B											
RECARGA		75											



CONÉCTATE A TU

EL WEB CON MÁS INFORMACIÓN DE LA RED

conectajuegos.com

Aldeas Infantiles SOS

ok

BÚSQUEDA AVANZADA

PC | PSX | PS2 | DC | GB | GBA | N64 | GC | Xbox

hardware | top ten | downloads | géneros | juegos online | próximos lanzamientos

contenido

Noticias
Avances
Críticas
Trucos
Guías
Reportajes

comunidad

A debate
Chat
Concursos
Foros
Mercado de ocasión
Página abierta
Tu crítica
Tus trucos
Vuestro Top Ten

Nick
Password
Entrar
¿Has olvidado tu password?
Suscríbete a nuestra comunidad

revistas

Micromanía
Hobby Consolas
PlayManía
PlayManía G&T
Nintendo Acción
Computer Hoy Juegos

ects September 2001 London
Los mejores juegos de la feria de Londres

Nuevo proyecto de Blizzard
Martes, 04 de septiembre
Blizzard anunció el pasado día 2 de septiembre, durante la celebración de la feria ECTS 2001 el título de su próximo proyecto, en el que llevan ya meses trabajando. World of WarCraft es el nuevo juego.
Ver Noticia

COMMANDOS 2
Sorteamos 30 Juegos y 100 camisetas
¡¡PARTICIPA!!
::Concurso::

NOVEDADES

Project Gotham tiene Web
Martes, 04 de Septiembre
Con el lanzamiento de esta Web, Microsoft quiere dar a conocer a todos los internautas qué es Project Gotham, un juego de coches que elevará el listón de realismo y calidad hasta cotas nunca alcanzada
Ver

Trailer de Soul Reaver 2
Martes, 04 de Septiembre
A los pocos días de confirmarse que Soul Reaver 2 para PC no aparecerá en el mercado americano, EIDOS lanza un espectacular vídeo que demuestra la calidad del juego corriendo sobre una PS2.
Ver

COMUNIDAD
SUSCRÍBETE YA
.....y disfrutarás de nuestros servicios.

A debate
Chat
Concursos
Foros
Mercado de ocasión
Página abierta
Tu crítica
Tus trucos
Vuestro Top Ten

VUESTRO TOP TEN

1	Torrente: El Juego	PC - Arcade	25 votos
2	Sonic Adventure 2	DC - Arcade	9 votos
3	Soul Calibur	DC - Arcade	8 votos
4	Skies of Arcadia	DC - Rol	7 votos
5	Giants: Citizen Kabuto	PC - Arcade	6 votos
6	Shenmue	DC - Aventura	6 votos
7	Metal Gear Solid	PC - Aventura	5 votos
8	F1 Racing Championship	PC - Simulador	4 votos
9	Oni	PS2 - Arcade	4 votos
10	Libero Grande International	PSX - Deportivo	3 votos

Vota y participa

ÚLTIMOS TRUCOS

Virtua Striker 2
ESPN X-Games Pro Boarder
ESPN X-Games Pro Boarder
MDK
Virtua Tennis

ÚLTIMAS DEMOS

FIFA 2001
Excalibug
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child
Eurotour Cycling
Half-Life: Opposing Force

ÚLTIMOS VÍDEOS

Vanishing Point
Toy Story 2
Tony Hawk's Pro Skater 2
Toca World Touring Cars
The X-Files

Micromanía · Hobby Consolas · PlayManía · PlayManía G&T · Nintendo Acción · Computer Hoy Juegos

conéctate a la MEJOR COMUNIDAD DE JUEGOS y gana ESTUPENDOS PREMIOS

PORTAL DE JUEGOS

PARA TODAS LAS PLATAFORMAS

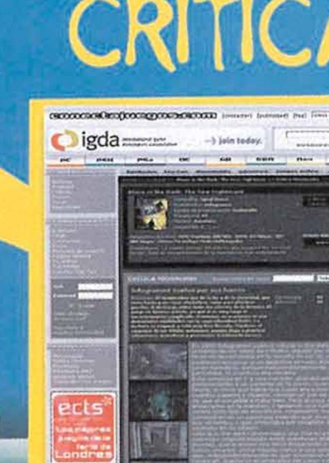
PC · PSX · PS2 · DC · GB · GBA · N64 · GC · Xbox

Más de **8.000 trucos**,
1.000 críticas de las últimas novedades en juegos.
Más de **400 descargas**
demos, actualizaciones, drivers,
todo sobre **JUEGOS ONLINE**
y mucho más en...
http://www.conectajuegos.com

REPORTAJES





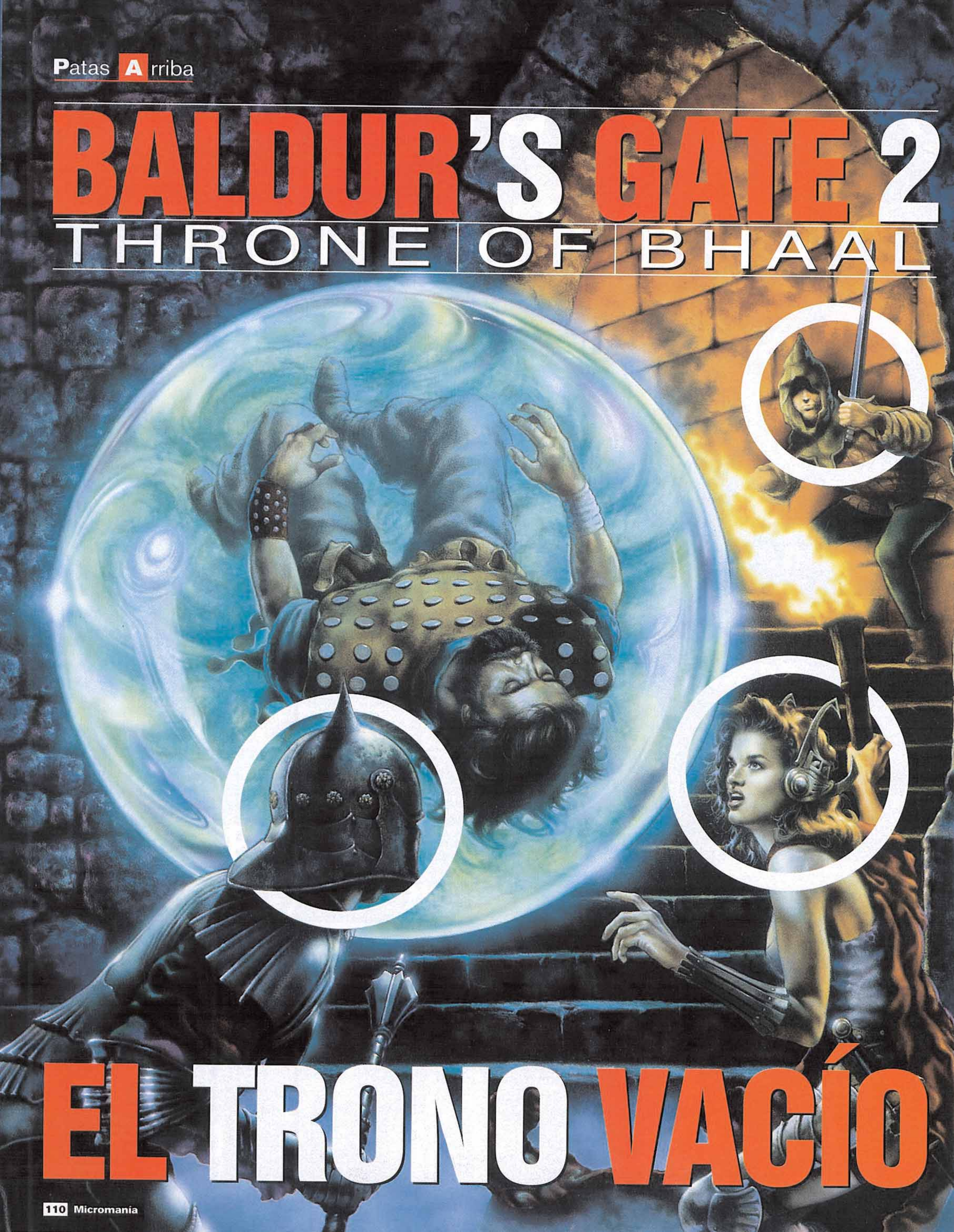




TRUCOS
GUÍAS...

NOTICIAS

BALDUR'S GATE 2
THRONE OF BHAAL



EL TRONO VACÍO



Como siempre, tendremos que tener cuidado con lo que les decimos a los personajes que se acercan para hablar con nosotros.



Los combates juegan un papel fundamental en la aventura, y se suceden sin apenas interrupción.



El Solar es tu oráculo personal y aparece siempre al completar uno de los objetivos principales.

La semilla de Bhaal se ha extendido como una plaga por todas las tierras de Faerun, desencadenando una plaga que amenaza con convertir el mundo en una tierra yerma. Los Engendros del diabólico dios del Asesinato son perseguidos y exterminados por sus propios hermanos, sin un motivo aparente. Los pocos supervivientes se refugian en la ciudad de Saradush, esperando huir de su destino. Considerada por todos como la mejor aventura de rol jamás desarrollada, esta tercera y última entrega de la saga retoma la trama argumental iniciada años atrás en el mismo momento en que acaba «Shadows Of Anm».

PRÓLOGO

Al igual que las entregas anteriores de «Baldur's Gate», esta ampliación incluye una verdadera infinidad de subargumentos e historias paralelas. Esta guía se concentra en dicha trama central y cubre explícitamente todos los pasos necesarios para acabar la aventura. De la misma manera, «Throne Of Bhaal» incluye un nuevo escenario, La Fortaleza del Vigilante, accesible tanto desde esta ampliación como durante el transcurso de «Shadows Of Anm», cuya exploración tampoco es necesaria para finalizar el juego. Así pues, dejemos que sea el propio jugador el que desvele sus secretos.

CAPÍTULO 8 EL ASEDIO A SARADUSH

LA CUEVA DE LOS ESPÍRITUS

Tras la muerte de Irenicus a tus manos y tu retorno del Infierno, despiertas solo en una oscura caverna, decorada con extrañas cabezas. Las efigies cobran vida y te anuncian la proximidad de una nueva gesta en unos términos bastante esquivos. Al final de la conversación, te ves transportado a otra zona de la caverna. Allí conoces a Illasera, otro de los retoños de Bhaal como tú mismo, que te atacará de inmediato. Al derrotarla y recoger sus objetos, caes al suelo, inconsciente.

LA BOLSA PLANAR Y EL PRIMER RETO

Despiertas en una tenebrosa sala, donde te espera un Solar que te dará más detalles acerca de tu tarea, para desaparecer a continuación. Explora la zona, pues hay una serie de tareas que debes completas antes de abandonar este lugar.

1. Restaurar a Sarevok: Tu siguiente encuentro no es otro que con tu propio hermano malvado, a quien mataste en la primera parte de tu aventura, que espera tu regreso en este plano. Según Sarevok, esta es la antesala de un plano de bolsillo a imitación del Plano originario de Bhaal, y te pedirá que le entregues una parte de tu alma, para poder volver a vivir de nuevo (si la hechicera Imoen está contigo en el grupo, podrá ofrecer una parte de su alma en tu lugar). Si decides hacerlo, te revelará la siguiente etapa de tu viaje, la ciudad de Saradush, y te propondrá unirse a tu grupo. Aunque no aceptes su oferta, podrás reclutarlo más adelante, cuando necesites un guerrero contundente que te saque de líos.

2. Reúne a tu grupo: Acércate a las figuras de piedra cerca de la brecha, y usa al espíritu de la caverna para que traiga a tus antiguos compañeros. Recuerda formar un grupo equilibrado y compacto, con al menos dos guerreros, dos conjuradores y un ladrón o un bardo. Resultará muy útil más adelante. Aprovecha para conocer al demonio Cespenar, el mayordomo de Bhaal, que se pondrá a tu servicio como forjador, al igual que Cromwell hiciera en «Shadows of Anm».

3. La prueba: Para salir del Plano, has de subir junto a tus compañeros por las escaleras en piedra de la izquierda, donde encontrarás a otro Engendro de Bhaal, Gavid. El encuentro resulta en una cruenta lucha con una multitud de criaturas, cada vez más poderosas, hasta la resolución. Tras la batalla ganas la Habilidad de Bolsa Planar, que puedes usar siempre que desees volver aquí a descansar. Baja a la sala principal, y atraviesa la grieta tras las estatuas.

LA CIUDAD DE SARADUSH

Al entrar en la ciudad, te verás empujado a una lucha con unos guardias del palacio de Gromnir, al actual tirano de la ciudad. Acaba con ellos rápidamente y habla con la hechicera Melisán para conocer la delicada situación de la ciudad, sitiada por Yaga-Shura, un Engendro de Bhaal. Debes aceptar llegar hasta Gromnir, y buscar una forma de entrar al palacio. Bajando al pueblo, dirígete al prostíbulo y habla con la ramera que hay en la puerta. La joven te sugerirá el acceso al castillo a través de la antigua prisión.

Puedes abrirte acceso a la prisión subterránea de varias maneras, y el alineamiento de tu personaje jugará un papel importante en el modo de entrada. Si tu alineamiento es Bueno o Neutral, tendrás dos opciones:

OPCION A: Entra en la taberna a la izquierda del prostíbulo, y pregunta a Pygram Aleson que, a cambio de una recompensa, te aconsejará ir al Templo de Waukeen y dirigirte a la Hermana Farielle, que te entregará una llave con la que abrir las puertas de la prisión.

OPCION B: Puedes conseguir la misma llave si ayudas a unos elfos dejados a su suerte en las calles de Saradush. Ahuyenta a los matones que los acosan, y ve directamente al Templo de Waukeen a pedirle alojamiento para ellos a Farielle, que te cederá la llave, agradecida.

Si por el contrario, tu alineamiento es Maligno, habrás de hablar en la Taberna con Pletje, un viejo convencido de que la ►


Un enloquecido diablillo, Cespenar, creará para ti objetos mágicos a partir de los objetos que vayas acumulando.

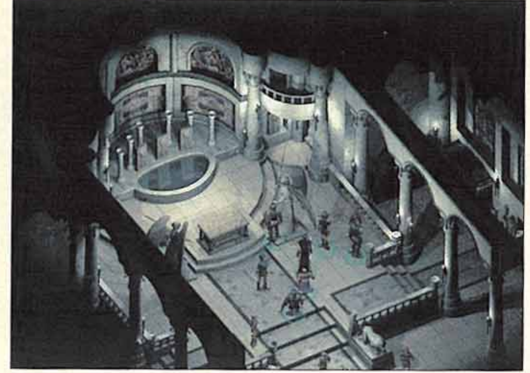


No conviene olvidar que un equipo equilibrado es la clave del éxito en la mayoría de los combates y las situaciones.


La Bolsa Planar muestra nuevas áreas, cada una nos propone una nueva y dura prueba a superar.



Las tabernas son una útil fuente de información en todos los casos, así que no olvides hablar con todo el mundo cuando llegues a una.



En los templos puedes aprovisionarte de pociones e intercambiar objetos de todo tipo.



antigua prisión está llena de vampiros, haciéndose pasar por cortesanos. Éstos aparecerán de noche en la taberna, invitándote a acompañarlos. Si aceptas, te conducirán al interior. Desgraciadamente, Pletje tiene razón, y habrás de huir como alma que lleva el diablo del edificio, donde estarás a salvo. Cuando reúnas a tu grupo y vuelvas a la entrada de la prisión, la puerta seguirá abierta.

DENTRO DE LA PRISIÓN SUBTERRÁNEA

Una vez dentro de la prisión, prepara tu grupo para encontrarse con una multitud de vampiros (en especial, contra Dominación y contra Plano Negativo). Necesitarás las habilidades de Abrir Cerraduras del ladrón para atravesar la mayoría de las puertas. Si no te importa mucho la acumulación de riquezas, evita abrir puertas innecesariamente. Al final del mapa, encontrarás a Phlydian, la líder de los vampiros, acompañada por algunos de sus súbditos. Tras ellos están las escaleras que llevan a los niveles inferiores del castillo. Desgraciadamente, sólo hay una forma de pasar...

se te presentarán dos opciones para subir a los niveles superiores. La primera, a través de las alcantarillas tras una puerta secreta en la habitación al norte, conlleva un recorrido dificultoso plagado de criaturas, cada vez más difíciles de superar. La segunda, que recomendamos encarecidamente, consiste en avanzar a la derecha, hacia las escaleras, de las que nos separa solamente otro grupo de Ogros.

2. La Primera Planta: Está guardada por varios Soldados de Il-Khan, y otro Mago de Batalla. Encárgate de éste último el primero, y los demás guardias no serán ningún problema. Procura volver a la Bolsa Planar a descansar y recuperar los conjuros usados antes de proseguir.

3. El salón de Gromnir Il-Khan. El mismísimo tirano te espera en esta sala, y está muy bien acompañado. Gromnir está flanqueado por un Mago y otro Engendro de Bhaal con habilidades mágicas. Otros dos de sus secuaces más poderosos, Berena Elkan y Eler Had, irán directos a por tus conjuradores, así que conviene (y mucho) protegerlos, para mantener a raya

EN LAS CIUDADES ENCONTRARÁS MULTITUD DE ARGUMENTOS SECUNDARIOS QUE APORTAN SABOR A LA AVENTURA, APARTE DE UNA BUENA CANTIDAD DE EXPERIENCIA

DENTRO DEL CASTILLO

1. Los subterráneos: En la gruta que comunica la prisión con los subterráneos del castillo, encontrarás a otro Engendro de Bhaal, Asmay Jahag, que te aconseja que tengas cuidado, pues el lugar está lleno de trampas. Estas trampas consisten la mayoría en conjuros de Muerte, así que ten a mano al ladrón en todo momento. Una buena idea es convocar una criatura menor, si puedes, para que vaya activándolas. Las patrullas que encontrarás pueden estar escondidas en las sombras, e incluso hay un Mago de Batalla al que conviene esquivar. Libera a los prisioneros que puedas, para aumentar puntos de tu Reputación.

Al avanzar a la primera habitación y matar a los Ogros de Elite,

a los hechiceros del otro bando. Es un combate difícil, así que entra bien preparado.

Al finalizar la refriega, aparece Melisán, para pedirte que acabes con Yaga-Shura, el Gigante de Fuego. Ya que éste es invulnerable, habrás de viajar a su Templo en el Bosque de Mir para conocer la causa de su invencibilidad. Sube las escaleras a las almenas del castillo, y vuelve al prostíbulo, a anunciar tu victoria a la joven ramera. Aunque esto no es necesario para continuar, obtendrás una sustanciosa cantidad de Puntos de Experiencia.

Ahora que nada te retiene, vuelve a la Bolsa Planar, y descansa. A partir de ahora, podrás escoger tu propio destino y salir de Saradush.

BUSCANDO PISTAS

EL BOSQUE SEPTENTRIONAL

Este es sólo un lugar de paso, aunque al mismo llegar te veas abocado a una lucha con varios soldados de Yaga-Shura que asaltan una caravana.

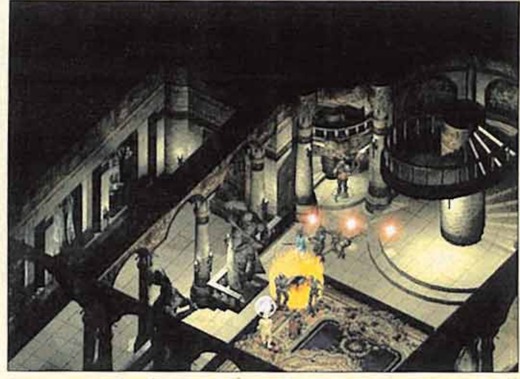
El mercader Karthis Al-Hezzar te recompensará por tu ayuda y te contará rumores sobre un Templo escondido en el Bosque de Mir, localización que a partir de ahora estará disponible en el mapa.

Si lo deseas, puedes terminar de explorar la zona en busca de tesoros. Si, por el contrario, prefieres continuar tu misión, limítate a volver por donde has venido. Podrás acceder tanto al

Los ladrones pueden esconderse en las sombras y atacar por la espalda, multiplicando el daño.



A cada nivel, tus contrincantes se harán más poderosos, pero no olvides que tú también eres cada vez más fuerte.



Los magos son formidables enemigos. Procura quitarlos de en medio lo antes posible o tendrás problemas.



Bosque de Mir como a la Fortaleza del Vigilante, el escenario extra, creado expresamente para la ampliación.

EL TEMPLO DENTRO DE LOS BOSQUES DE MIR

No habrás de avanzar mucho por la senda del bosque para encontrar el Templo. Desgraciadamente, el desafío que te espera en sus puertas es uno de los más dificultosos de la aventura.

1. El acceso al Templo: La entrada está custodiada por el que parece ser tu mentor Gorion, que en realidad no es sino una ilusión creada por un Maestro Incorpóreo, cuya primera acción será convocar un ejército de Espectros Vampiro y Penumbras Diabólicas. Protege especialmente al clérigo, si lo tienes, porque es más que difícil acabar este encuentro con tus Niveles de Experiencia intactos.

2. El camino hacia el Altar: Ya dentro de los muros, serás asaltado por un Clérigo Esqueleto, que te confunde con el mismísimo Bhaal. Al salir de su error, te atacará con una nueva oleada de muertos vivientes, que aún siendo menos peligrosos que los anteriores, te superan ampliamente en número.

3. Nyalee, la Bruja del Claro: Pídele información sobre Yaga-Shura. Ella, sintiéndose traicionada por el gigante al que crió como si fuera su hijo, te encomienda la misión de recuperar el corazón de Yaga-Shura, de donde reside su invulnerabilidad, y el suyo propio, robado por el Engendro, ya que Nyalee es la única que puede romper el hechizo.

MONTAÑAS FRONTERIZAS

La exploración de estos páramos progresa más relajadamente que la anterior, teniendo como únicos encuentros patrullas formadas por dos Gigantes de Fuego. Encamina tu grupo hacia el norte. A la izquierda encontrarás un grupo de Engendros de Bhaal que te proporcionaran algún tesoro, aunque lo más probable es que huyan, y el encuentro no es relevante para la trama de la aventura. El camino de la derecha te adentrará en la guarida de Yaga-Shura.

LA FORTALEZA DE YAGA-SHURA

El primer piso está infestado de Gigantes de Fuego de todo tipo. Avanza con cuidado para no llamar la atención de todos ellos, y limpia la zona sistemáticamente, pues tendrás que volver enseguida. Procura no pisar el pozo de lava del centro (aunque no produce heridas serias, duele).

El segundo nivel, tras subir las escaleras, es inaccesible por el momento. Sube hasta el tercer piso, y examina la máquina del centro de la habitación. La máquina impide el acceso a los niveles superiores y para desconectarla habrá que seguir los siguientes pasos:

a) Sube las escaleras a la izquierda de la máquina, buscando trampas escondidas. La sala está guardada por varias Salamandras y Trolls de Fuego, a los que habrá que rematar con ácido o conjuros de Frío. En el centro del habitáculo hay un contenedor, en el centro de un pozo de lava. En cuanto lo abras, convocaras una segunda oleada de enemigos.
Acaba con ellos y asegúrate de obtener del contenedor la Piedra del Martillo.

b) Usa el mismo procedimiento en la sala de la derecha de la máquina. El contenedor está rodeado por un grupo de Gigantes de Fuego. Los enemigos que aparecen invocados al activar el cofre resultan algo más peligrosos: Golems de Adamantita, Arcilla y Magia; éste último el más peligroso, ya que es inmune tanto a hechizos como a armas no mágicas, y suele usar un hechizo para protegerse de las que sí lo son. La Piedra del Cráneo, otra de las llaves de la máquina, está dentro del contenedor.

c) Con ambas Piedras en tu poder, ya puedes desactivar los sellos del segundo nivel. Baja al primero, y golpea los gongs a derecha e izquierda de la sala, con lo que obtendrás acceso a las dos piedras restantes. Los enemigos, similares a los encontrados en el tercer piso, serán cada vez más resistentes y peligrosos, con lo que conviene tener cuidado. Toma las piedras de Sangre y Llama de sus respectivos contenedores, y vuelve a la máquina, para colocarlas. El artefacto pierde su poder, y así solamente resta subir al nivel superior.

EL SANCTUM DE YAGA-SHURA

Poblado, como es de esperar, por Gigantes de Fuego, la única vía de acceso al interior es a través de unos túneles de lava a la izquierda. Avanza con cuidado, para no reunir demasiado enemigos, eliminándolos poco a poco. Berenn, junto con otros muchos Gigantes, custodia el Corazón de Yaga-Shura y la puerta de su Refugio, que encontraremos cerrada. Abrirla es cuestión de fuerza. Pon a todo el grupo a empujar y, si no bastara, usa Pociones o Conjuros de Fuerza. Dos caminos se bifurcan a derecha e izquierda. No abandones la estancia sin tomar el Mar- ►



Los escenarios oscuros pueden albergar sorpresas inesperadas y bastante desagradables, así que anda con cuidado cuando llegues a uno.



La aventura no solamente se desarrolla en escenarios interiores, sino que a menudo habrá que ir por terreno abierto de un lugar a otro.



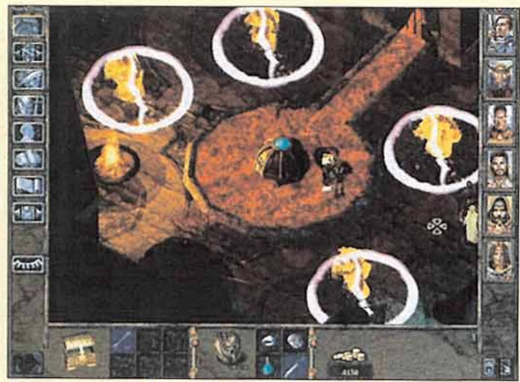
Usa el Mapa del Mundo para poder viajar de un escenario a otro de forma automática e instantánea.



Experimenta con las distintas formaciones disponibles, para proteger a los miembros físicamente más débiles del grupo.



Algunas zonas no son accesibles hasta cumplir varios requisitos. No hay problema, cúmplelos y vuelve más tarde.


Los sorprendentes efectos mágicos son, sin duda, el aspecto más vistoso y espectacular de las batallas.


Los ataques de muchos muertos vivientes suponen la pérdida de uno o más Niveles de Experiencia.



tillo de Guerra de Berenn, ya que será muy útil avanzada la campaña.

Sigue hacia el pasillo derecho, y libera a la esclava allí encadenada. Aparte de la recompensa de experiencia, te dirá donde puedes encontrar el Corazón de Naylee, a la izquierda de la sala, buscando en el centro de un gran lecho de piedra.

El pasillo izquierdo sólo conduce a un encuentro con Imix, el Príncipe del Fuego, y su guardia de Hombres Ardientes. Aún materialmente provechoso, este combate no es necesario para la trama principal; entrar o no depende de ti y de las ganas de jarana que te hayan quedado después de explorar la fortaleza. Escojas lo que escojas, ya puedes regresar a los bosques de Mir.

LA TRAICIÓN DE LA BRUJA

Cuando entregues ambos Corazones a Nyalee, ésta deshará el hechizo que hace invulnerable al Gigante Engendro de Bhaal. Sin embargo, también perderá la razón y te atacará para proteger a su "hijo", invocando en su auxilio a varias Ninfas, Masas Bamboleantes y una Araña Espada. Líbrate de la bruja lo antes que puedas; sus poderes mágicos la hacen la más formidable.

LA CAIDA DE SARADUSH

Abandona los límites del Bosque de Mir y viaja al Campamento Asediado, en las afueras de Saradush. Desgraciadamente, mientras tú y los tuyos buscabais la forma de vencer a Yaga-Shura, sus ejércitos han abierto brecha en la ciudad y la han arrasado hasta los mismos cimientos. Al pasar por el puente hacia la tiendas de campaña, te asaltarán las tropas del Gigante. Los soldados no son demasiado poderosos, pero van acompañados de arqueros y más Gigantes de Fuego, y su número irá aumentando durante el transcurso del combate, que a veces parecerá interminable.

1. Matar a Yaga-Shura: Cruzado el puente, al pie de éste nos veremos las caras con la causa de todos nuestros males. Atacará confiado y, en cuanto le hagas el menor daño, huirá al interior del campamento, asustado. El Gigante no está dispuesto a luchar contigo desprotegido, así que se esconderá tras su propio grupo de lugartenientes: los hay de todo tipo: guerrero, clérigo, hechicero y ladrón. Defiéndete de sus ataques, pero reserva los pesos pesados para Yaga-Shura, pues en el mismo instante en que por fin logres matarlo, los demás escaparán. Si les dejas.

2. Viaje a la Bolsa Planar: El Solar te convoca a tu plano de bolsillo en el lapso en que acaba la batalla. Allí, los espíritus de tu madre, Alliana, Gorion y un infantil Sarevok te revelarán gran parte de tus orígenes; de cómo fuiste salvado del altar de sacrificios de Bhaal por tu mentor, y de cómo Sarevok llegó a ser el demonio en que se ha convertido. Si Gorion hubiera elegido a tu hermano, quizá ese destino sería ahora el tuyo. Finalizada la conversación, una nueva área de la Bolsa Planar se abre, con un nuevo reto esperándote en su interior. El Solar te teleportará de nuevo al campamento.

3. Habla con Melisán: La chica ha logrado escapar del desastre y, tras felicitarte, te explica la existencia de otros Engendros de Bhaal aliados de Yaga-Shura. A Illasera ya la has "conocido" en persona al comienzo, pero aún quedan dos: Abazigal y Sendai, tras los que aún habrás de ir. Melisán te ha preparado una cita en la ciudad de Amkethran con Baltasar, un aliado suyo y cabeza de una Orden monástica.

LA SEGUNDA PRUEBA

Al igual que cuando mataste a Illasera, al acabar con Yaga-Shura debes superar otro reto en la Bolsa Planar. Entra con tus compañeros en la zona que ha sido abierta por el Solar. En ella te encontrarás con tu reverso malvado, que te atacará junto a tres personajes. Semaj, un hechicero al que deberás controlar de inmediato; Tamoko, una asesina; y Angelo, arquero y el menos peligroso de los cuatro.

EL OASIS

Antes de llegar hasta Amkethran, habrás de atravesar un oasis, donde conoces de boca del General Janis Tombelthen que los Reyes de Tethyr te consideran responsable de la destrucción de Saradush y que, por tanto, han puesto precio a tu cabeza. Tanto el General como el nutrido ejército que le acompaña dedicarán su tiempo a hacerte más entretenido el viaje. Dado su número, intenta avanzar con cuidado para no enfrentarte a todas las tropas al mismo tiempo.

CAPÍTULO 9 AMKETHRAN

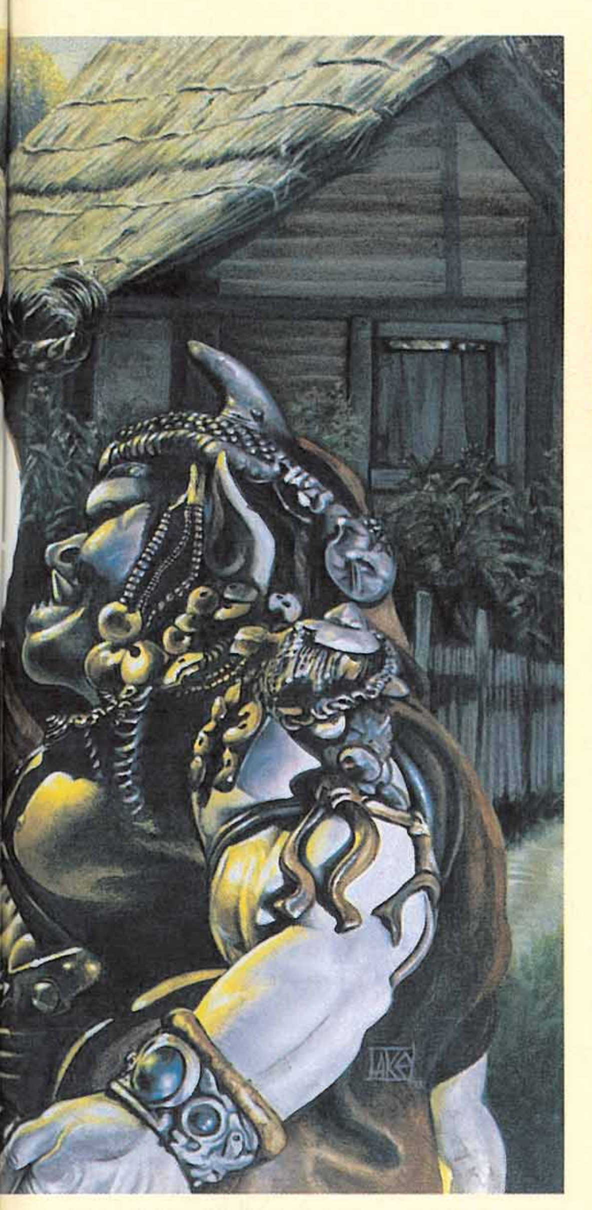
A las puertas que guardan el Monasterio, un monje os da el alto, para esperar a Baltasar, que desea reunirse contigo en persona. El aliado de Melisán señala en tu mapa la localización de los enclaves de los dos restantes Engendros de Bhaal, aunque te niega la entrada al Monasterio. Sin embargo, hasta que decidas irte, eres libre de visitar la ciudad a tu antojo.

Aunque no hay más que hacer por aquí, gracias a un pequeño paseo por la villa compruebas que Baltasar no es trigo limpio,


Las escenas de corte, aunque no son muy corrientes, suelen preceder a los eventos más dramáticos de la historia.


En este puente serás asaltado a traición por todo un ejército de enemigos al mando de Yaga-Shura.


Toda la trama final de la aventura estará llena de sorpresas y de algunos personajes que no son lo que parecen.







Las batallas se ajustan fielmente al espíritu del juego de rol original, sucediéndose una serie de acontecimientos mediante un sistema de turnos, en el que cada personaje lleva a cabo un ataque y obtiene el resultado del mismo de forma instantánea.

como quiere hacer entender. Ayuda a la población en la medida que veas necesario; recuerda que eso aumentará tu reputación, tenga que ver o no directamente con la misión.

EL ENCLAVE DE SENDAI

La ruta que te ha ofrecido Baltasar te lleva a las lindes de un bosque, cerca de la casa de un leñador. El hombre parecerá asustado, e intentará echarte de sus tierras, aunque se calmará si le preguntas sobre Sendai. Parece ser que al oeste de sus tierras ha pasado gente extraña últimamente (elfos, cree recordar el hombre).

Explora la zona con tus compañeros, pero procura estar bien preparado, pues tras encontrar lo que parecen ser restos humanos, sois emboscados por un grupo de Drows, Moles Sombrías y, al mando, una Madre de la Colmena. Dado que su resistencia mágica hace muy difícil dañarla, habrás de intentar acabar con ella sofocándola con los guerreros más poderosos. No hay otra salida de la zona, pero si has examinado unas extrañas tumbas y retornas a la cabaña del comienzo del camino, el leñador, que no es sino un Drow que guarda la entrada, te atacará junto con varios Guerreros. Mátalos a todos, y la ilusión que enmascara el acceso al Enclave se desvanecerá. La entrada está protegida por tres Drows adicionales, y por un conjuro de Desintegración, como trampa para incautos.

LOS TÚNELES

Según te adentras a través de las cavernas de camino a la entrada del Enclave, tu pequeña tropa se ve asaltada por un nutrido grupo de Micoides y Colonias de Esporas, a las que se le unen rápidamente varios grupos de Moles Sombrías y Arañas Mutantes. De nuevo verás tu avance frenado, para no verte abrumado por el número de enemigos.

LOS BARRACONES DE LOS DROW

Sin sorpresas en este frente, acaba con los numerosos Guardias y a su líder Thelynn'ss; entre sus ropas guarda la Llave de Guardia Drow, necesaria para continuar. Una escena de corte muestra la cámara personal de Sendai, que recibe la noticia de tu intrusión de uno de sus lacayos. Al extremo norte de los barracones se divisan dos puertas: la entrada de la izquierda da paso a los túneles del norte, donde el Maestro Esclavista de Sendai moviliza contra ti a los esclavos de las minas, Enanos Berserker y otras Criaturas; la entrada de la derecha, que accede a los túneles del sur, está infestada de Arañas venenosas de todos los colores y tamaños. Ambos caminos acaban en el mismo lugar, así que limítate a escoger uno de los dos.

LAS CÁMARAS INTERIORES

Antes de llegar a tu enfrentamiento definitivo con Sendai, tendrás que abrirte paso a través de todos y cada uno de sus sirvientes, de forma que cada uno de los combates te embocará directamente al siguiente, sin apenas dejarte un respiro.

1. Odamaron, el Lich: De nuevo dos puertas detienen tu camino, aunque una de ellas es inaccesible por ahora. Hacia la izquierda, tras unos cuantos Drows, la única vía a seguir te conduce a manos del hechicero muerto viviente. Para salir bien librado de este enfrentamiento, procura mantener a un conjurador lanzando hechizos de Brecha, para eliminar sus protecciones, mientras tus guerreros no le dejan respirar. La criatura es muy aficionada a los conjuros de Parar el Tiempo, y se protegerá contra todo tipo de armas. Los conjuros ofensivos no le hacen mella, así que no pierdas el tiempo con ellos. Entre sus pertenencias está la llave que abre el portal de la derecha.

PUEDES ACCEDER A LA FORTALEZA DEL VIGILANTE EN CUALQUIER MOMENTO QUE DESEES, DESDE EL MAPA DEL MUNDO

2. La Sacerdotisa Daytha: Antes de enzarzarte con ella, escapará por un pasadizo a tu izquierda, que sólo se abre si acabas antes con su sirviente Ogremoch, el Príncipe Elemental de Tierra. El pasadizo opuesto te conducirá a su encuentro, no antes de arrollar a dos Elementales Mayores. Daytha está acompañada por un Caballero Demoníaco, un Vampiro, una Reina de la Colmena y otros seres, pero hasta que no te libres de ellos no podrás avanzar hasta el siguiente desafío.

3. Duelo con el Capitán Egeissag: Rodeado de arqueros apostados en un foso circular, eres retado por el guerrero a un combate singular, al que debes aceptar. Un Contemplador se encargará de que se cumpla la regla, que consiste en la muerte de todos los acompañantes del luchador caído. Si matas a Egeissag, el Contemplador cumple con su palabra, desinte-



Recuerda que, como en esta ocasión, a menudo las cosas no siempre son lo que parecen. Otra vez tendrás problemas.



Criaturas como las Madres de la Colmena, en la imagen de arriba, atesoran una capacidad mágica tremendamente poderosa.

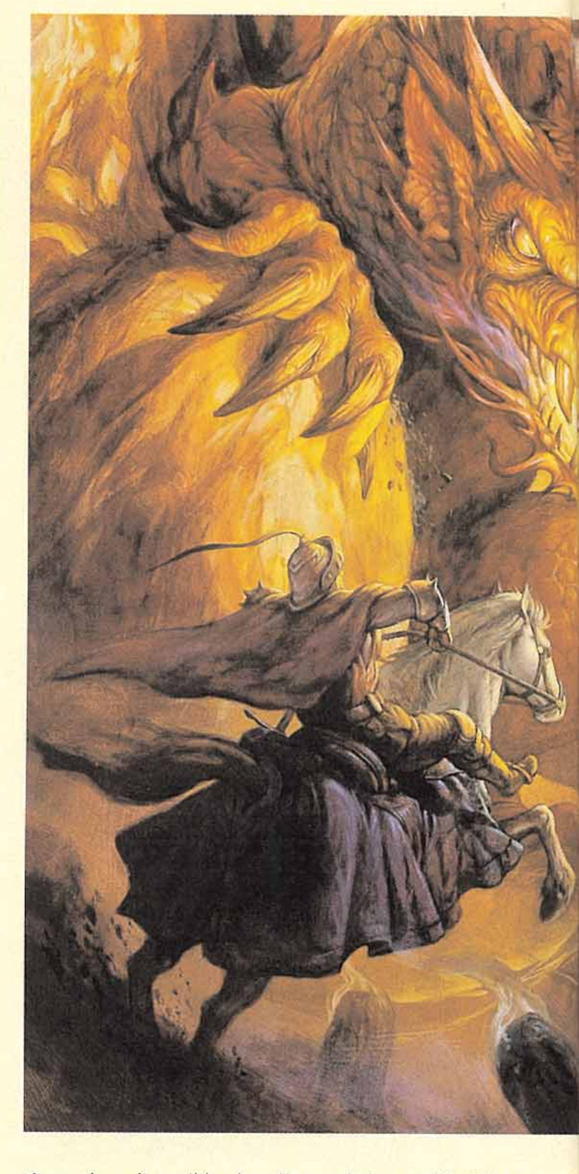


La entrada al Enclave de Sendai permanece oculta mientras no elimines a sus guardianes, así que ya sabes lo que tienes que hacer.





A veces, es conveniente separar el grupo, para poder explorar la mayor cantidad de terreno en el menor tiempo posible, aunque eso supone otro tipo de desventajas, como por ejemplo perder potencia de fuego en los combates.



grando a los tiradores y se despide de ti, deseándote buena suerte en el resto de la misión.

4. Mithykyl, el Devoramentes: Saca de miserias al Ultharid de la primera sala antes de que use sus peligrosísimos poderes psiónicos contra ninguno de tus amigos, e ignora todas las salidas, excepto la que tienes enfrente de la entrada por la que has venido. Mithykyl, dos Ultharid y una Mole es todo lo que te separa de tu involuntaria anfitriona.

5. El fin de Sendai: Dentro de la Sala hay siete plataformas con sendas estatuas de tu enemiga. Las efigies cobran vida sucesivamente según vayas venciendo a la anterior, cada una de ellas mostrando las distintas facetas del Engendro de Baal: Sacerdotisa, Hechicera, Ladrona, Guerrera, Hechicera, Arquera y Ladrona; en ese orden. Una pareja de Drows aparecerá en auxilio de cada una de las imágenes. En último lugar, la verdadera Sendai se teleporta a la sala con varios Acechadores Invisibles. Cerca de la muerte, proclama el retorno del Dios del Asesinato y cae.

6. Interludio en la Bolsa Planar: Otro de los Engendros de Baal ha caído y el Solar te invoca a tu morada para destapar un poco más el velo de la Profecía (esta vez en relación con tu presente), y un nuevo desafío. Vuelves a apareces en la Cámara de Sendai, donde una Puerta Dimensional te transporta a la entrada del Enclave.

LA TERCERA PRUEBA

Otra zona de la Bolsa Planar está lista para explorar y en ella te aguarda una faceta de tu persona que creías olvidada. Equípate con el Martillo de Berenn, que protege a su portador contra el Plano Negativo antes de entrar en combate, ya que tu yo presente ataca bajo la forma del Asesino, y en esta encarnación cada uno de sus golpes roba un Nivel de Experiencia a su víctima. Y ese eres tú.

El monstruo concentra en ti sus ataques, sin hacer caso del resto de tus camaradas. Tampoco está de más recordarte que tú también puedes transformarte en el Asesino, aunque esta acción supone una pérdida de dos puntos de Reputación para todo el grupo.

EL INTERIOR DE LOS ENCLAVES DE TUS ENEMIGOS ESTÁ PLAGADO DE TRAMPAS. LAS HABILIDADES DEL LADRÓN PUEDEN LIBRARTE DE UN SEVERO DISGUSTO

LA GUARIDA DE ABAZIGAL

Superado el reto descansa y recupérate, pues aún tienes pendiente invadir el Sanctum de Abazigal. Sube las escaleras de la antesala tras las puertas y te darás de bruces con el retoño de éste, Draconus, que ataca tras invocar a su lado a varios Acechadores Invisibles. No es un combate complicado, hasta el momento en que Draconus se ve superado y se transforma en un enorme Dragón. Fuerza al límite tus habilidades si pretendes vencerlo, tarea que no será fácil en absoluto. No obstante, si finalmente consigues acabar con él, toma su cabeza para cruzar el Portal.

Traspasado el umbral, te adentras en una caverna con varios pozos y dos puertas cerradas a cal y canto. Olvida las puertas; no sirven más que para comunicar el resto de cavernas con la actual. Arrebátale al Hombre Dragón el frasco vacío que lleva en el equipo y sumérgete en el Pozo más al Norte. El estanque conduce a una gruta llena de Salamandras de Escarcha. En la habitación del fondo, llena el frasco con el agua del embalse. Ahora tienes una poción que os permite atravesar otro de los estanques. No la bebas, su mera posesión favorece al grupo entero. No te marches sin conseguir el Pergamino de Transformar Piedra en Carne, oculto en esta localización, en el equipo de una de las Salamandras.

Regresa por donde has venido y zambúllete en el pozo que tienes ahora disponible, al sur. Una verdadera multitud de arqueros Kuo-Toa y su sacerdote saltarán sobre ti. Procura limpiar la estancia sin avanzar a la siguiente para evitar que se les unan dos Elementales Mayores de Agua. Otra pareja de Elementales y un Capitán Kuo-Toa aguardan en otra bifurcación al norte, con dos caminos a los laterales. El del oeste no es necesario y te enfrentará con Olhydra, Príncipe Elemental de Agua. Sigue hacia el lado contrario y libera a un Monje que permanece prisionero de los Koa-Toa. Aunque sus divagaciones acerca de la disposición de las distintas cavernas resulta vaga e inútil, te regala la cuerda que necesitas para cruzar otro de los pozos. Igualmente, te informa de que la gruta de Abazigal esta protegida por un Dragón retenido bajo un hechizo de Obligación, al que puedes liberar con un Pergamino de Inversión. Desgraciadamente, a pesar de que el moribundo tenía



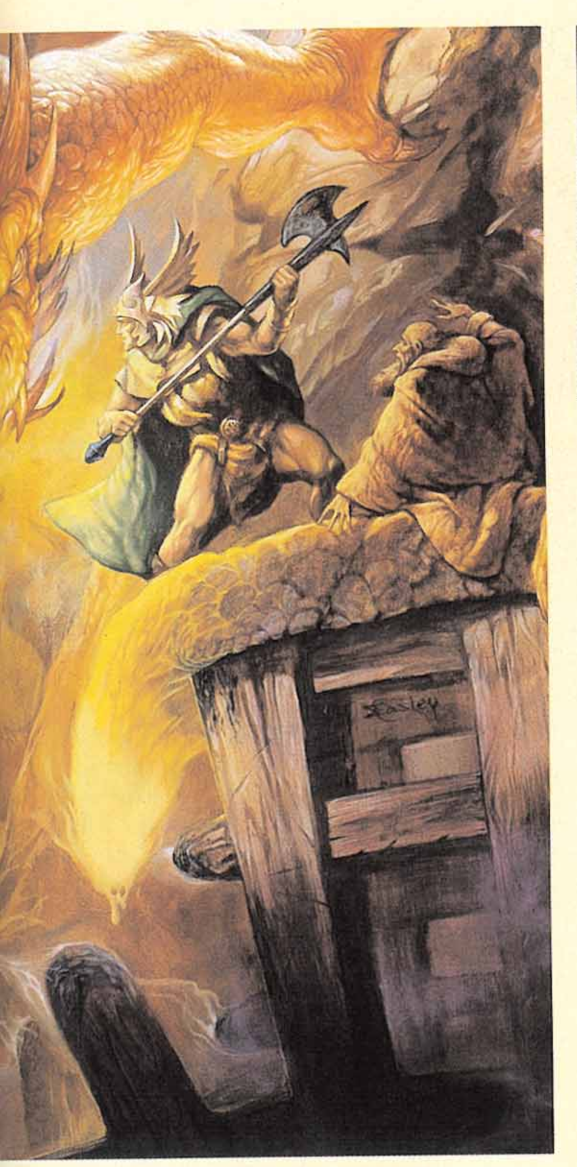
Destruye las Colonias de Esporas, o tus enemigos se multiplicarán mucho más rápido de lo que das cuenta de ellos.



La resistencia mágica innata de los Drow los convierte en unos oponentes formidables que te costará eliminar.



¿Qué es un juego de fantasía heroica sin dragones? Pues la respuesta es bien sencilla: Un juego más fácil.



uno en su poder, le fue robado al capturarlo. Lejos de toda ayuda, muere en tus brazos.
La cuerda, junto con la Poción de Aliento, te lleva sano y salvo a través del pozo central. Más allá, te internas en las Cámaras de lycanth, una suerte de cuevas poblada por Vigilantes. No todos te atacan, más bien se limitan a, en fin, vigilar. Aquellos que sí se lancen al combate invocan varios animales salvajes para detenerte, y no son un problema. De situaciones más peligrosas te has librado a estas alturas. Sube hacia el norte donde encontrarás varias estatuas de aventureros menos afortunados y habla con lycanth. Si no te muestras hostil hacia él, reconocerá que ese Pergamino que buscas está en su poder, y que lo intercambiará por el tentóculo de un Contemplador Gauth que se esconde en uno de los pozos de sus cuevas. Usa el Pergamino de Transformar Piedra en Carne en los aventureros petrificados, y convéncelos para que hagan el trabajo sucio en tu lugar. Aunque parecen unos inútiles, no tardan en traer el tentóculo. Nada atravesando el pozo inmediatamente al sur de la puerta del Laboratorio del hechicero, y haz el intercambio pertinente.
Si has cumplido con todas tus tareas, estarás en disposición de bajar por el último de los pozos de la sala principal. Como quiera que has conseguido el Pergamino de Inversión, el Dragón obligado por el conjuro, y ahora liberado, agradece tu intervención y te da la Llave que permite el acceso a las estancias personales de Abazigal.
Prepara a tus seguidores propiamente antes de seguir adelante a base de Resistencia a la Magia y Protecciones contra Muerte. En combate, el Engendro se vale de contundentes golpes físicos y de la ayuda de cuatro Salamandras de Escarcha, pero al igual que su hijo, se transformará en Dragón, alternando en sus ataques tanto conjuros de alto nivel como su aliento eléctrico.


La sala central de la Guarida de Abazigal sirve para comunicar a todas sus localizaciones, como una especie de atrio.

LA CUARTA PRUEBA

Al matar a otro de los Engendros de Bhaal, serás convocado a la Bolsa Planar. El espíritu de Yaga-Shura confiesa los planes de los Cinco Engendros. El propósito de la persecución del resto de los retoños del Dios del Asesinato sirve para poder enfocar su esencia al Abismo y, con la suficiente cantidad, resucitar al mismísimo Bhaal. Por desgracia, al eliminar tú mismo a los más poderosos, has acelerado el proceso que debías evitar a toda costa.
La cuarta zona de la Bolsa Planar se abre, con un nuevo reto que has de superar. Éste viene de la mano de Cyric, el actual Dios del Asesinato en ausencia de Bhaal que, tras sopesar tus poderes, convoca a tres de sus Favoritos para matarte. Procura apartar del combate a los miembros del grupo que tengan bajas sus defensas mágicas, ya que un solo toque de las criaturas puede matarlos instantáneamente. Vencidos tus atacantes, sube de nuevo las escaleras al encuentro de tu viejo amigo, Elminster el Arpista.
Las apariencias apuntan a Baltasar como el quinto Engendro de Bhaal en la sombra y artífice del plan El viejo mago, tras escuchar tus planes, te aconseja visitar al infame Saemon Havarian, pues puede conocer alguna vía que te permita entrar al temible Monasterio.


Comprueba siempre el equipo que dejan atrás tus enemigos. Uno nunca sabe lo que se puede encontrar.

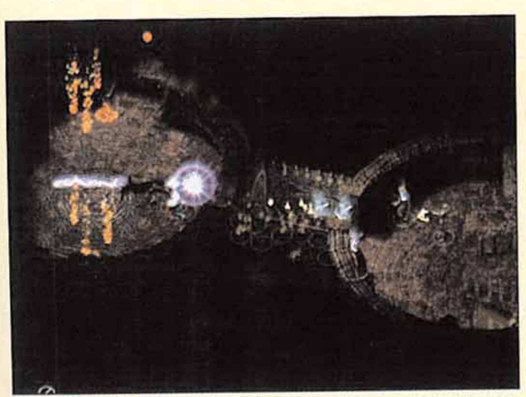
RETORNO A AMKETHRAN

En tu segunda visita a la ciudad, serás asaltado tanto por los Mercenarios contratados por Baltasar, como por los Monjes del Monasterio, en cuanto cualquiera de ellos te ponga la vista encima. Hallarás a Saemon en la Cueva del Contrabandista. A todas luces, los hombres de Baltasar han tomado por la fuerza el lugar, matando a todo el mundo. Havarian, deseoso de vengarse, propone dos alternativas de entrada al Monasterio, si decides escucharle:

OPCION A: Usa unos disfraces de Monje que Saemon os proporciona para entrar junto con él por la puerta principal del Monasterio. Los guardas os permiten pasar, pero el contrabandista os ha vendido. Varios monjes caen sobre vosotros para prenderos. Acaba con ellos y nada te impedirá llegar a Baltasar.

OPCION B: El dueño de la taberna te informará de una pareja de aventureros que planean entrar en el Monasterio para matar al Engendro. Si encuentras la cabaña donde se refugian, Faheed te entrega la llave que abre el ataúd que comunica la Cueva de los Muertos con los salones de Baltasar. El lugar está, como cabe espesar, hasta la bandera de muertos-vivientes, desde Arqueros Esqueleto hasta Banshees.

OPCION C: Olvida los subterfugios y entra en el Monasterio a las bravas, enfrentándote a todas las fuerzas de Baltasar. No es un buen plan en absoluto, pero como opción aquí la tienes. Independientemente de cómo hayas entrado, acabarás en los salones, donde Baltasar contará su historia: parece que no sólo no es el quinto de los Engendros, sino que ha estado conspirando para acabar con todos los vástagos de Baal con objeto de evitar la resurrección. La persona a la que buscabas, y que te ha estado usando para sus fines desde el comienzo, no es otra que Melisán. Aún así, ya que tú mismo eres uno de los En- ►


Usa las posibilidades que te ofrece el terreno para frenar a tus asaltantes, por ejemplo los pasillos estrechos.


Tus enemigos también pueden obtener ayuda de otras criaturas, con lo que algunos encuentros parecerán interminables.


Los Dragones son las criaturas más espectaculares del juego. Aun así, no los admires desde muy cerca.



Los monjes del monasterio os atacarán nada más veros, cuando visitéis por segunda vez la ciudad.



Los Mapas de Zona te permiten localizar rápidamente los distintos lugares de interés para tus misiones.



La Cueva de los Muertos; un nombre nada amistoso para un lugar que no es precisamente agradable y en el que tendréis que andar con cuidado.

gendros de Bhaal, Baltasar no va a poner reparos en eliminarte. Su ya mermada guardia no opone demasiada resistencia, y un ataque frontal desarma las pocas posibilidades de victoria del Monje; el resultado del combate apenas ofrece duda alguna. Muerto Baltasar, vuelves a ser llevado a tu plano de bolsillo para que la última de las piezas del rompecabezas caiga finalmente en su sitio.

LA ULTIMA PRUEBA

El Solar invoca para esta reunión a Melisán y al propio Bhaal. La hechicera se descubre como Amelysan, alta sacerdotisa del Dios del Asesinato y miembro de los Cinco. Como ya has supuesto, se ha valido de tus servicios tanto para destruir a los otros cuatro, como para frustrar los planes de Baltasar. Para sorpresa de Bhaal, su resurrección no entra en los planes de Melisán, sino que aspira a usar las esencias de los Engendros asesinados para ascender ella misma como un nuevo poder, usurpando el manto del Dios del Asesinato. A continuación huye al Reino Abisal, retándote a seguirla.

La prueba final en la Bolsa Planar se encarna en la Saqueadora, un avatar de Bhaal. Aunque no es un combate especialmente difícil, la criatura tiene una Barrera de Cuchillas, y cualquiera que se acerque a golpearla se arriesga a sufrir serios daños en sus propias carnes.

A PESAR DE QUE TIENES LA POSIBILIDAD DE DESCANSAR DONDE ESTÉS, LA BOLSA PLANAR ES CON MUCHO EL LUGAR MÁS SEGURO

Tu tarea en la Bolsa Planar ha acabado, y el reino desaparecerá contigo en cuanto partas al Reino Abisal. La grieta te ofrece la posibilidad de volver, si así lo deseas, a Amkethran antes de partir en pos de Amelysan. Sea como fuere, asegúrate de descansar y aprovisionarte en un sitio u otro, ya que no tendrás esa opción una vez dentro del Abismo.

CAPÍTULO 10 EL TRONO DE BHAAL

Finalmente, las ambiciones de Melisán están puestas sobre la mesa. Se dedicaba a reunir a todos los Engendros de Bhaal en la ciudad de Saradush para matarlos y redirigir sus esencias al Abismo. Te utilizó como arma contra los Cinco vástagos más poderosos, y ahora sólo tú te interpones entre ella y sus planes.

La hora de las mentiras llega a su fin, y Melisán toma su verdadera forma gracias a los poderes que ha robado de la Fuente. Atácala con los guerreros más poderosos, y deja alguno para encargarse de las criaturas que la hechicera invoca en su ayuda. Reserva fuerzas, pues aún tendrás que vértelas con ella varias veces antes de acabar el combate. En el momento en que se vea perdida, huirá a una de las plataformas circundantes a recargar su energía y, cuanto más tiempo le dejes recuperarse, más poderosa será la próxima vez que te enfrentes a ella.

En la primera plataforma te aguarda Yar-C-Bin, Príncipe Elemental del Aire. No es muy difícil acabar con él, pero a su lado tiene algunos Elementales Mayores y Espectros Vampíricos. Procura acabar pronto, y destruir la Piscina de Esencia donde Melisán reaviva sus fuerzas. Entonces, vuelve al círculo central, para el segundo asalto.

Usa con la renovada Melisán la misma estrategia que antes, si funcionó, pero recuerda que en el Abismo no puedes recargar ni conjuros ni descansar en ningún momento; reserva recursos para más tarde. Esta vez, Melisán huirá a la plataforma de abajo, a la derecha, a protegerse tras Cryonax, el Príncipe Elemental de Hielo. Éste está protegido por Salamandras de Escarcha y Trolls de la Ventisca, y no es un oponente siquiera comparable al anterior. Recuerda que la velocidad es importante; destruye la piscina lo antes posible.

Tras el tercer asalto en el disco central, idéntico a los demás, Melisán huye a lamer sus heridas a la plataforma noreste. El grupo al que debes enfrentarte para forzarla a luchar es más peligroso de lo que parece, formado esta vez por un Solar Caído, dos Marilith, un Súcubo y un Demonio-Alu. Destrúyelos junto a la tercera Piscina de Esencia y regresa al centro para el enfrentamiento final.

Ahora es el momento para poner toda la carne en el asador. Si tus camaradas o tú habéis usado toda vuestra reserva de hechizos, usad todo lo que tengáis a vuestro alcance. Melisán hará lo propio por ti, así que más te vale devolverle el favor. Cuando la batalla llegue a su punto álgido, el Solar atravesará el Portal y detendrá a ambos bandos. Una decisión ha sido tomada desde el Portal Celestial, que te declara ganador y, por tanto, merecedor del Destino que te corresponde. A pesar de las amargas quejas de Melisán, debes escoger ahora tu destino definitivo entre estas dos opciones:

A) Entregar tu Esencia Interior: Las energías de Bhaal aún contenidas en tu interior y en el de la vencida hechicera son arrojadas al Pozo de Energía, que es inmediatamente destruido. Ahora eres libre para volver al mundo como un simple mortal, y reorganizar tu vida, si es que te sientes capaz después de todas las aventuras vividas.

B) Aceptar en ti la Esencia de Melisán: Si por el contrario, prefieres asumir tus obligaciones y recoger el manto del Dios del Asesinato para siempre jamás, el Solar se ofrece a quedarse contigo para orientarte y evitar que el poder te corrompa. Eres un Dios.

C.V.S.



El Abismo resulta, como se puede apreciar, un lugar impresionante, si es que es realmente un lugar.



El último enfrentamiento del juego es tremendamente encarnizado, y no te dejará ni un respiro.



Sin una buena estrategia no tendrás ninguna oportunidad de vencer este enfrentamiento, así que es mejor pensarla bien antes de empezar.

DICHA

ANGUSTIA

MIEDO

PÁNICO

TERROR

PROJECT EDEN

SUCUMBIRÁS













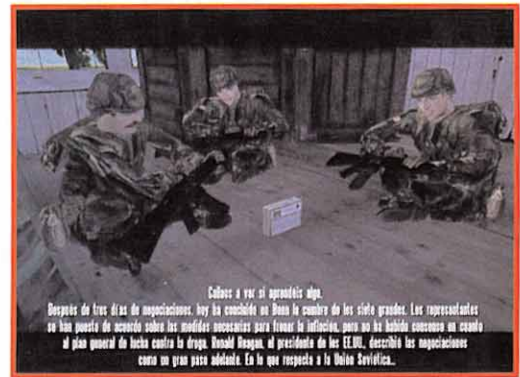




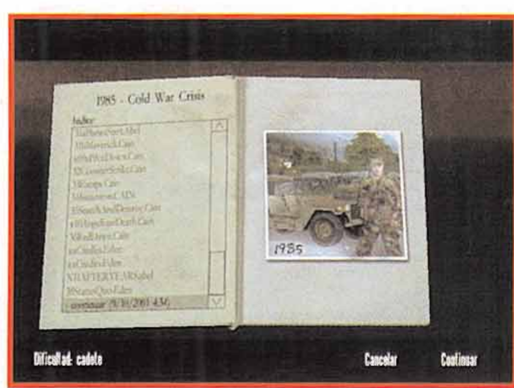

Operation Flashpoint

En pie de guerra

Corre el año 1985. La Unión Soviética se halla sumida en el más absoluto caos. La llegada al poder de Mikhail Gorvachov, empeñado en llevar a su país la democracia, ha provocado una revuelta entre los sectores más inmovilistas del ejército de la URSS. Una batallón comandado por el general Vasilii Guga se ha atrincherado en la Isla de Kolgugev, dispuesto a utilizar el armamento nuclear que controla, si Gorvachov no abandona el poder. La hora de las decisiones ha llegado.


Todos los niveles suelen comenzar con una escena no interactiva donde se explica el argumento del juego.


Primera Regla del Soldado Novato: No apuntar nunca con tu arma al cuerpo de un compañero. Y menos, si se trata del sargento instructor...



A medida que vamos completando las distintas misiones, éstas se colocan en el diario... para luego tener algo que contar a los nietos

Operation Flashpoint» nos sumerge de lleno en los momentos más tensos de la Guerra Fría, cuando la llegada de la "Perestroika" estuvo a punto de provocar una guerra civil en el país con más armamento nuclear de la Tierra. «Operation Flashpoint» nos invita a tomar el papel de un recluta alistado en el ejército de la OTAN, cuya compañía tiene la difícil misión de sofocar la rebelión del general Guba. Para inclinar la balanza a favor de la Perestroika, será necesario retomar el control de las islas Kolgujev, Malden y Everon. Aprender a recibir órdenes de nuestros superiores, manejar todo tipo de armas, pilotar helicópteros, aviones y tanques y, por último, comandar nuestro propio escuadrón, serán las tareas que tendremos que llevar a cabo, a lo largo de las 40 misiones que componen la campaña para un jugador.

ALGUNAS CONSIDERACIONES INICIALES

Resulta complicado redactar una guía que explique el desarrollo de las misiones de «Operation FlashPoint», sencillamente, porque no existe una fórmula exacta para completarlas. Es casi imposible resolver un nivel de la misma forma, por muchas veces que se juegue. Una bala perdida que acabe con un elemento clave de la batalla, un componente del batallón que es herido de muerte antes de lo previsto, cualquiera de las miles de variables que intervienen, pueden afectar a la inteligencia artificial del enemigo, y hacer que éste se comporte de forma diferente: en unas ocasiones atacará de forma suicida, en otras se replegará y protegerá ciertos lugares...

En definitiva, no existe una sucesión de acciones que lleven a la victoria, sino que hay que improvisar sobre la marcha. Por esa razón, en lugar de explicar los lugares a visitar o las acciones a seguir, hemos preferido dividir esta guía en dos partes. En primer lugar, se ofrecen unos útiles consejos aplicables a situaciones que aparecen en todas las misiones. En todo momento somos informados, mediante mensajes de radio, de lo que ocurre en la batalla, por lo que estos consejos militares servirán para enfrentarnos a cualquier situación.

La segunda parte del Patas Arriba está dedicado a descubrir los secretos de la campaña. Puesto que muchos de los niveles son tutoriales donde se enseña a manejar los distintos vehículos, o su planificación es tan simple como avanzar con cautela y conquistar una determinada posición, dada la enorme longitud del juego, se han eludido las explicaciones de los niveles más sencillos, para centrarnos en las misiones más complejas.

PARTE I: LAS TÁCTICAS MILITARES

Cada una de las misiones de «Operation Flashpoint» nos reta a superar distintos obstáculos. Ocultarse, atacar, preparar emboscadas, otorgar las órdenes oportunas al grupo... De nada sirve conocer los objetivos de una misión, si no se sabe cómo superarlos. Todos estos consejos también pueden emplearse en el modo multijugador.

LECCIÓN 1: SALVAR EL PELLEJO

La primera regla de oro para ganar una batalla, es aprender a mantenerse con vida. A la hora de controlar una posición defensiva es importante posicionarse en los lugares que proporcionan mayor cobertura, así como en los sitios por donde, se intuye, el enemigo podría atacar. Si existen arbustos, árboles, y otros elementos naturales, utilizarlos para esconder las tropas usando el modo "Peligro", e impedir así que el enemigo use dichas posiciones para ocultarse.

Cuando se combate tras un muro, disparar desde los costados del mismo, no por arriba, ya que así se reduce el área de visión del enemigo.

Si se dispara a través de una ventana, hacerlo desde una posición alejada de la misma, no desde el marco. Esto reduce el ángulo de visión del enemigo situado en el exterior, y evita ser alcanzado por una explosión.

Utilizar con frecuencia la vista de comando, sin olvidar que, mientras se registra la posición de los aliados, el juego no se detiene. Avanzar demasiado deprisa o demasiado despacio con respecto a los compañeros, significa una muerte segura.

Para eludir un ataque con vehículos blindados, penetrar en un bosque o buscar un lugar escarpado o angosto.

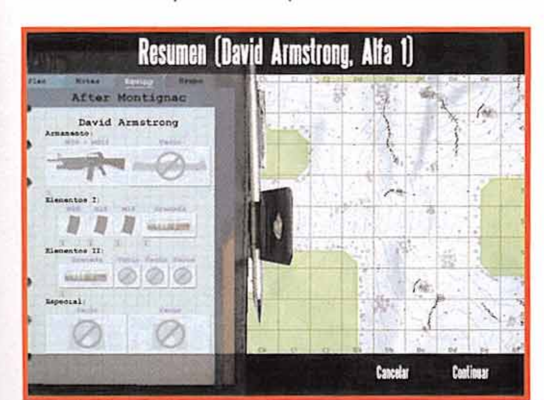
LECCIÓN 2: APRENDE A MOVERTE

Saber desplazarse por el campo de batalla es básico para sobrevivir. Un buen soldado sólo debe adoptar tres posiciones: a cubierto, oculto o en movimiento. Cualquier otro estado –por ejemplo, a descubierto o parado sin camuflaje– supone un reclamo para las balas.

A la hora de desplazarse de un lugar a otro, hay que moverse en zig-zag, realizando cambios bruscos de dirección, e incluso paradas repentinas y retrocesos para impedir que el enemigo calcule la compensación del movimiento, a la hora de disparar. Sin embargo, no abusar de esta técnica si alguien nos cubre, pues podría acertarnos accidentalmente.

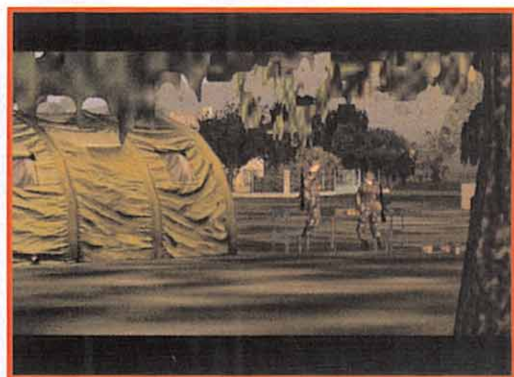
En el fragor de la batalla, los soldados suelen avanzar por parejas o dividirse en grupos iguales. Mientras un grupo avanza hacia una posición, el otro le cubre. A continuación se cambia el rol: el grupo cubridor avanza, y el de apoyo protege sus movimientos. Debemos intentar movernos, en la medida de lo posible, arrastrándonos por los suelos. Esto reduce el blanco ►

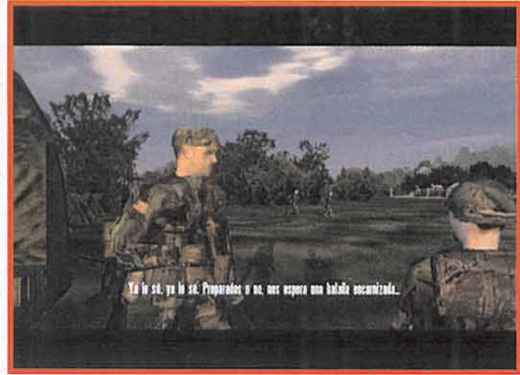
La primera regla de oro para ganar una batalla es aprender a mantenerse con vida; en este juego no hay sitio para los héroes



Al principio de la misión, debemos elegir el armamento. La configuración por defecto es suficiente en todos los casos.


Un bosque poblado de vegetación y además en plena noche: Una excelente combinación para pasar desapercibido...


Las operaciones de reconocimiento son vitales para conocer la posición y el número exacto de enemigos que pueblan la zona.


Los rostros digitalizados a partir de fotografías aumentan la sensación de realismo. Todo en este juego está cuidado hasta el más mínimo detalle.


Los tanques son las piezas más codiciadas de ambos ejércitos. Tenerlos de nuestro lado nos ahorrará muchos problemas.


En las primeras misiones tendremos que seguir las órdenes del líder. Más tarde, estaremos al mando de un escuadrón.

enemigo en un setenta por ciento. Ocupar las colinas y los lugares elevados es vital para ganar los combates. No sólo ofrecen una mejor visión del campo de batalla y una posición ventajosa para abatir al enemigo, sino que también sirven para disparar por encima de las cabezas de los aliados, aumentando el ratio de disparo sin poner en peligro si vida.

EL RECONOCIMIENTO

Conocer el terreno es clave para saber donde está el enemigo, estudiar sus puntos débiles y evitar emboscadas. Tan importante como divisar al contrario, es que él no nos divise a nosotros. Nunca conviene realizar misiones de reconocimiento en solitario –ver el apartado "Al Mando" para estudiar una formación simple de reconocimiento– y tener siempre en la recámara un plan de huida, que implique saber donde están las posiciones cubiertas que hemos dejado atrás, y apoyarse en tropas aliadas para cubrir la retirada.

Es mejor divisar al enemigo con binoculares o el punto de mira de un rifle de largo alcance. Si no es posible realizar el reconocimiento de noche, intentar situar el sol a la espalda, para que el contrario quede cegado. Es recomendable evitar el combate, pues el objetivo es explorar el terreno, a no ser que se esté seguro de aniquilar por completo la amenaza.

ÁREAS EDIFICADAS

El movimiento en áreas plagadas de edificios, como una ciudad o un cuartel, exige respetar una serie de reglas. Además de las obvias, como no estar mucho tiempo en lugares abiertos –plazas, calles, patios–, controlar el sol y la luz artificial, pues pueden crear sombras, que revelarán nuestra posición. Antes de avanzar, localizar dos o tres lugares donde ponerse a cubierto, tanto delante como detrás, y correr hacia allí cuando se sufra una emboscada.

En terreno edificado hay que moverse más rápido que en el campo, ya que existen más lugares elevados desde donde el enemigo puede divisar nuestra posición.

Para entrar en un edificio, cubrir las ventanas adyacentes a la puerta, que pueden estar plagadas de francotiradores, e intentar alguna maniobra de distracción, como tirar en primer lugar una granada o una bomba de humo. Entrar inmediatamente tras la explosión, para no dejar recuperarse al enemigo. Penetrar siempre por la planta más alta –el tejado, por ejemplo–, pues suele estar menos protegido. Es preferible las ventanas a las puertas, ya que estas últimas pueden tener minas y otras trampas. El combate en suelo urbano aumenta las posibilidades de acertar a un soldado aliado, al reducirse el área de visión en los edificios o las calles estrechas. Por eso hay que conocer siempre la posición de los compañeros, y mirar bien el color del uniforme antes de disparar.

Debemos intentar movernos, en la medida de lo posible, arrastrándonos por el suelo, ya que esto reduce enormemente el blanco enemigo

LECCIÓN 3: AL MANDO

Tomar el rol de líder de una escuadra cambia el desarrollo del juego. La primera premisa de un líder, es proteger su escuadrón. Si uno de nuestros soldados es herido o está acorralado, prestarle toda la ayuda posible, aunque eso implique retrasar la misión.

DIVIDE Y VENCERÁS

Si es necesario, organiza distintos grupos para acometer varios ataques al mismo tiempo. La configuración de una escuadra de choque básica varía entre los 2 y los 4 hombres, que portan una única arma primaria. Suelen estar compuestos por un líder, un buen tirador, un granadero y un porteador, que es el que lleva la reserva de munición. En los equipos con sólo dos miembros, el líder va acompañado del tirador, y ambos se reparten las otras dos tareas. En los grupos de 3, el líder hace de granadero, y va acompañado de un tirador y un porteador. Los equipos con más de 4 miembros llevan un médico y tiradores adicionales. Entre cada miembro del grupo debe haber una distancia de 8 metros, para evitar que una explosión cause múltiples bajas. El soldado que porta la ametralladora es el más importante, pues copa un buen porcentaje de la potencia de fuego. Si es herido o muerto, debe ser relevado por el soldado más cercano.

Existen, por supuesto, configuraciones más numerosas. Los escuadrones están formados por entre 2 y 5 grupos de 2 a 5 miembros cada uno. Suelen ir acompañados de un vehículo de transporte. Los pelotones disponen de 3 a 6 escuadrones, casi siempre protegidos por vehículos pesados, tanto terrestres como aéreos. Por último, una compañía está formada por entre 2 y 5 pelotones. Con frecuencia, es necesario crear subgrupos de reconocimiento que exploren el terreno en busca del enemigo. Aunque existen muchas configuraciones posibles, los expertos militares suele optar por grupos de 4 soldados en fila. El líder avanza en primer lugar, armado con un rifle M16 o similar, binoculares y cualquier tipo de arma sorpresiva, como las granadas de humo. A su lado, debe ir un buen tirador armado con un M60, que cubra al cabecilla. El médico va inmediatamente detrás, dispuesto a curar cualquier herida, mientras que el granadero cierra el grupo, pues será utilizado para cubrir una retirada desesperada.

LOS COMBATES

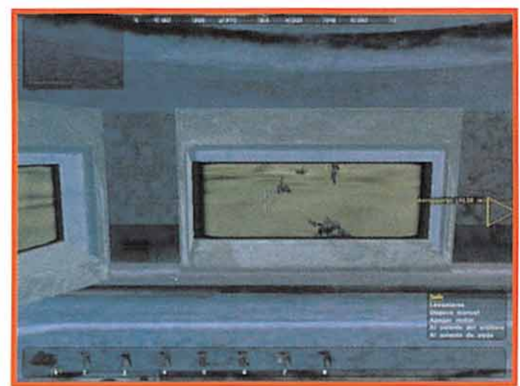
No realizar nunca, si es posible, un ataque frontal. Es preferible atacar por los costados, o dividir las fuerzas para golpear en varios sitios al mismo tiempo. En el caso de tener bajo nuestro

En las explanadas descubiertas, hay que tirarse al suelo lo más rápido que se pueda para evitar que nos maten de un tiro.



«Operation Flashpoint» no es un arcade 3D. Basta un simple balazo para acabar con nuestra vida.

Las barricadas ofrecen una excelente cobertura contra el fuego enemigo. Siempre que se encuentren a la vista, situad a las tropas tras ellas.


La vista desde la cabina de conductor del tanque es reducida. ¡Cuidado con atropellar a tus propias tropas!


Pese a su velocidad, los jeeps son un blanco fácil para los tanques. Conducid siempre a la máxima velocidad, y nunca en línea recta.


Para montar en el helicóptero, tan sólo hay que acercarse y esperar a que salga la orden adecuada en el menú de órdenes. Más sencillo, imposible...

mando varios pelotones, siempre debe dejarse uno en la retaguardia. Si se dispone de armamento pesado –aviación, helicópteros, morteros, cañones, granadas– utilizarlo para castigar las posiciones defensivas, antes de lanzar las tropas al combate.

En primer lugar enviar a los francotiradores y a los exploradores equipados con armas de largo alcance. Éstos también cubrirán a la infantería que avanza hacia el enemigo. Utilizar bombas de humo para ocultar los movimientos de las tropas.

Antes de dar una orden a algún subordinado, es importante comprobar el armamento que posee. De nada sirve interceptar un tanque con una escuadra armada con rifles...

A la hora de proteger posiciones defensivas, ordenar a las tropas que escudriñen el horizonte para divisar al enemigo. Situar minas, metralletas y armamento pesado apuntando a las entradas de la zona a proteger, y en los bosques y lugares propicios para ocultarse. Programar patrullas que revisen los arbustos, coches, árboles, y otros lugares usados por el enemigo para buscar cobertura mientras avanza.

LECCIÓN 4: EN EL FRAGOR DE LA BATALLA

La clave vital de un ataque contundente, es lo que ocurre antes de que se produzca. Es imprescindible conocer la posición y número de tropas enemigas, y sus medidas defensivas. Antes de acometer una ofensiva realizar un reconocimiento, tal como se ha explicado con anterioridad. Si el grupo de exploración es interceptado, posponer el ataque, pues el enemigo sabe que un reconocimiento siempre precede a una ofensiva.

Un buen truco antes de realizar el ataque principal, es "tentar" al contrario. Lanzar un ataque ligero, cuyo objetivo sólo es descubrir las armas del rival, y sus puntos débiles. A continuación, lanzar el ataque verdadero según los resultados de la primera confrontación. Es importante abatir en primer lugar los objetivos que causan más daño, es decir, los nidos de ametralladoras, morteros, soldados fuertemente armados...

Además de preparar el ataque, también hay que planificar una posible retirada. Dejar algunas tropas en la retaguardia, que cubran a la vanguardia en el caso de que retroceda, y apoyar la huida con morteros, granadas y vehículos aéreos.

Para derrotar una posición fortificada, como un muro, un coche volcado, o un simple árbol tras el que se esconde un soldado, atacarlo desde distintas posiciones.

Es muy importante no disparar a lo loco. La mayoría de las armas sólo disponen de cargadores de 20 balas, y las ametralladoras apenas llegan a los 200. Las recargas llevan su tiempo y son peligrosas, por eso hay que llevar la cuenta de las balas que quedan y recargar en un lugar seguro. Tener en cuenta que si se cambia un cargador y aún quedan balas, dicho cargador se guarda, por lo que podemos usarlos sin darnos cuenta más adelante, y quedarnos sin munición a los pocos segundos.

Disparar y moverse al mismo tiempo es una pérdida de tiempo. Para apuntar bien, hay que estar parado. Recordad que un único disparo nunca suele ser suficiente. La vista de armamento es muy útil para aumentar la puntería y, lo que es más importante, disparad sin hacer ruido. No obstante, muchas misiones tienen un límite de tiempo; si se abusa de esta vista, nuestro soldado se quedará atrás. No olvidad recoger las armas rusas, como los útiles RPG-75 o LAW.

EL FRANCOTIRADOR

Las películas bélicas suelen mostrar al francotirador como un guerrillero solitario que se aposta en un sitio elevado, y se lía a disparar a todo ser vivo que asoma la cabeza. En los ejércitos modernos, el francotirador nunca está solo. En «Operation Flashpoint» pueden usarse dos tácticas diferentes: actuar a nuestro aire, abatiendo los enemigos que más rabia nos den, o acompañar al escuadrón y actuar en función de sus movimientos: cubrir los avances de los compañeros, liquidar a los soldados que acorralan a algún miembro de nuestra escuadra; atacar una posición alejada para atraer la atención de una patrulla, etc.

Un francotirador no sólo es una opción ofensiva: también es útil para defender una posición o explorar el terreno. Sea cual sea el rol que deseemos adoptar, la primera premisa es: NO SER DETECTADO. Esto implica moverse lentamente, buscar si- ►

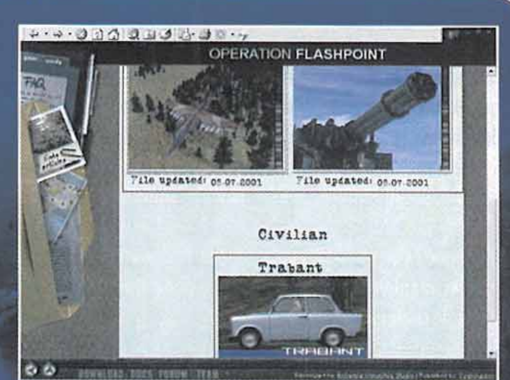
Si no es posible realizar el reconocimiento de noche, situad el sol a la espalda, para que el contrario quede cegado


Los viajes en helicóptero pueden durar varios minutos. Así que lo mejor es relajarse antes de la batalla y disfrutar del paisaje...

RENUEVA TU EJÉRCITO



Esta es la página web oficial de «Operation Flashpoint», que conviene visitar para descargarse las mejoras y parches oficiales.



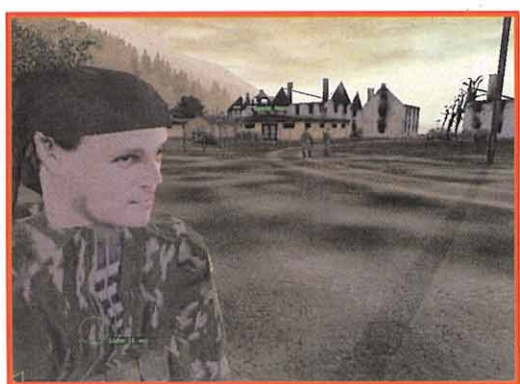
Los nuevos vehículos y armas pueden experimentarse mediante las misiones de bonus incluidas en los parches.

«Operation Flashpoint» es un juego complejo, tanto desde el punto de vista de la programación, como en el desarrollo de las misiones. Por esa razón, no sólo es una buena idea, sino que también es imprescindible instalar los nuevos parches que Bohemia lanza cada pocas semanas. Además de arreglar algunos bugs, cambian las estadísticas de las armas, mejoran la inteligencia artificial de los enemigos, y equilibran ciertos aspectos de las misiones.

Puesto que ya han salido varios, para que los fans de «Operation FlashPoint» no se hagan un lío, Bohemia ofrece una utilidad llamada "CheckOFP", que chequea la versión instalada y recomienda el parche necesario.

Existen también "packs" en forma de ampliaciones del juego. Incluyen nuevas misiones para uno o varios jugadores, y nuevas armas, vehículos y objetos, incorporables al juego en las mencionadas misiones de bonus.

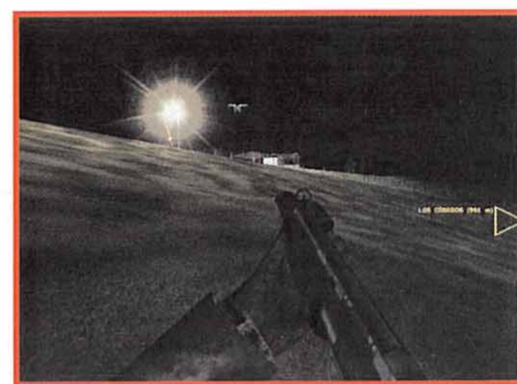
Para descargar todo este interesante material, visitar: *www.flashpoint1985.com*



En esta misión, hemos sido apresados por los rusos. Hay que cumplir todas las órdenes a rajatabla hasta que llegue la noche. Después, ya veremos...



Los helicópteros son excelentes vehículos de transporte, pero también nos permiten situarnos en la retaguardia del enemigo con relativa facilidad.



Para recuperar los códigos de la lanzadera SCUD, debemos eludir el puesto fronterizo, peligrosamente iluminado.

tios ocultos, y disparar sin hacer ruido. Para evitar que descubran su posición, los francotiradores se mueven cada dos disparos. El cambio de posición debe hacerse inmediatamente después de disparar, cuando el enemigo aún permanece a cubierto. Otras tácticas aplicadas por los expertos son explorar con regularidad la retaguardia, y no volver nunca a una antigua posición de disparo. No buscar siempre el sitio más elevado, ya que eso es lo que espera el enemigo.

Si es posible, el francotirador debe ir acompañado de un soldado preparado para la lucha a corta distancia, que vigile los flancos y la retaguardia, y acabe con los soldados que se aproximan demasiado. En las huidas, escapar en dirección a nuestro compañero, que cubrirá la retirada, pero nunca en línea recta hacia él, sino hacia un costado, evitando así interferir en sus disparos.

> No se debe realizar nunca un ataque frontal; es preferible atacar por los costados, o dividir las fuerzas para golpear en varios sitios al mismo tiempo

LECCIÓN 5: VEHÍCULOS TERRESTRES

En algunas misiones, iremos acompañados de vehículos terrestres. La infantería mecanizada, compuesta por vehículos ligeros blindados BMP-1 o cargueros de personal APC, se comporta de manera similar a la infantería clásica, e incluso puede emplear las mismas formaciones. Su ventaja es que soportan más fuego enemigo, y su armamento es mayor. No obstante, hay que tener en cuenta el tipo de terreno, pues si es demasiado escarpado o angosto, o abunda la vegetación, puede detener el avance de los vehículos. Los camiones y los jeeps son un blanco fácil para los tanques y granaderos. Utilizadlos sólo cuando se sabe exactamente hacia donde se quiere ir, y a la máxima velocidad. Si se recorre terreno enemigo, no conducir nunca en línea recta.

LECCIÓN 6: VEHÍCULOS AÉREOS

Los helicópteros Cobra H1 y BlackHawk UH-60 y los aviones A-10 o equivalentes, son un arma formidable que deben utilizarse con inteligencia. Los helicópteros se emplean en misiones de reconocimiento, cuando no importa que el enemigo nos descubra, en las patrullas, y en misiones de apoyo a las tropas de tierra. Pueden causar el pánico entre las tropas enemigas, si no disponen de contramedidas. Las tropas aliadas deben atacar inmediatamente después de los vehículos aéreos, para impedir que el enemigo se reorganice. También son muy eficaces para llevar tropas tras las líneas enemigas.

Los aviones cumplen misiones más específicas, como bombardear las defensas enemigas, edificios, etc. Al pilotar uno de ellos, identificar bien los blancos. En «Operation Flashpoint», el control de los aviones es bastante arcade. Responde bruscamente al movimiento del mando, así que no hay que realizar giros rápidos.

CHEATS

Ganar una guerra no es una tarea fácil. Por suerte, existen ciertas "maniobras especiales" que nos permitirán salir airosos de cualquier situación...

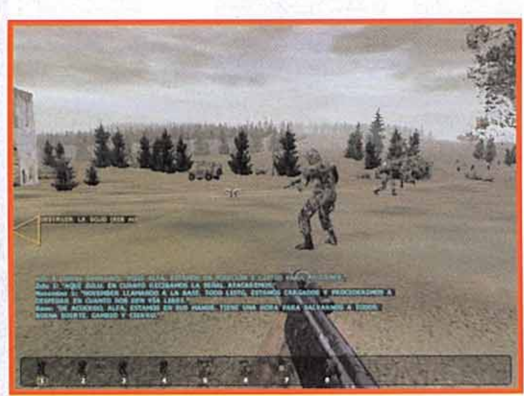
-Para completar una misión con éxito, pulsar las teclas Mayúsculas izquierda y el signo "-" (menos) del teclado numérico en el campo de batalla y, a continuación, teclear las letras de la palabra "endmission".

-Para tener acceso a todas las misiones, pulsar la mismas teclas Mayúsculas izquierda y signo "-" en la pantalla de selección de misiones de la Campaña, y teclear "campaign".

-Para grabar más de una vez dentro de una partida, pulsar ALT+TAB para salir al escritorio, borrar el contenido de la carpeta donde se graban las misiones, en Users\\Saved\Campaigns\1985, y regresar al juego. Éste detectará que no hay nada grabado, y permitirá almacenar una nueva partida.

PARTE II: LA CAMPAÑA

El modo Campaña de «Operation Flashpoint» está compuesto por 40 misiones entrelazadas por un argumento épico. Nuestro soldado comienza siendo un simple recluta. Las circunstancias lo harán subir en el escalafón, hasta comandar su propio escuadrón. Los distintos niveles, aunque disponen de una dificultad progresiva, están intercalados con tutoriales. Hemos obviado la resolución de estas misiones, o aquellas en los que únicamente hace falta avanzar y tomar una determinada posición, o acabar con la resistencia de un comando enemigo, sin más estrategia.



Los primeros minutos de las misiones nos sirven para colocar a las tropas, planificar la ruta y buscar los lugares donde cubrirse.

LAS PRIMERAS MISIONES

Las seis primeras misiones sirven de entrenamiento para acostumbrarnos a la interfaz del juego, a manejar las armas, y a movernos en formación.

La misión 1 transcurre en el campo de prácticas del cuartel general. Tan sólo hay que seguir las órdenes de nuestro superior para echar unas carreras, subir a los vehículos, y aprender las técnicas básicas de desplazamiento.

La misión 2 supone nuestro primer contacto con el combate real. Es vital permanecer alejados de la carretera, y dejar que nuestros compañeros hagan el trabajo sucio. Ya tendremos tiempo de jugar a ser héroes en las 38 misiones siguientes.

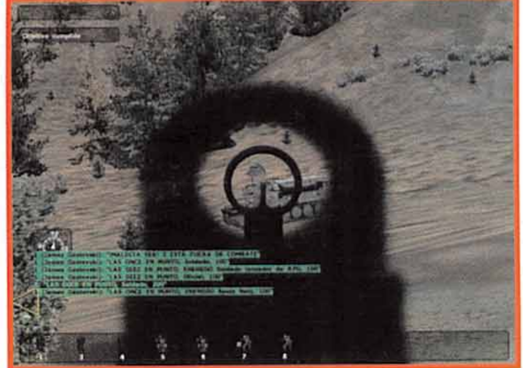
Los niveles 3 y 4 están pensados para practicar el tiro en un pequeño pueblo, y perder el miedo a los tanques T80. Es importante alcanzar rápido los bosques para ocultarse e impedir que nos sigan. Seguir en todo momento al Sargento Bergman, y confiar en que los tanques M113 hagan su trabajo.

Las misiones 5 y 6 son relativamente sencillas, pues nuestras fuerzas superan ampliamente a los rusos. Por exigencias del guión, nuestro helicóptero BlackHawk será derribado por un letal Hind ruso. A partir de este momento, estaremos solos en territorio enemigo. Aquí es donde comienzan las dificultades...

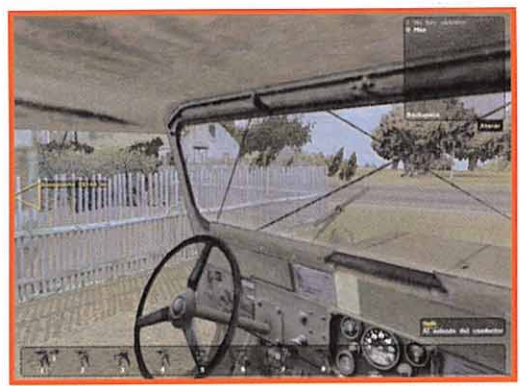
NOTA: *Por alguna extraña razón, aunque el juego está traducido, los nombres de las misiones no. Por eso aparecen en inglés en esta guía.*

MISIÓN 7: AFTER MONTIGNAC

Tras recuperarnos del accidente del helicóptero, hemos ido a parar a un tupido bosque. Por suerte, es de noche, así que no tendremos demasiadas dificultades para pasar desapercibidos. Hay que caminar hacia el norte, para reunirnos con las



La vista de armamento se usa para poder apuntar mejor, y aplicar un zoom al escenario. Así podremos descubrir a los enemigos con mayor facilidad.


Si vamos de copiloto, nuestra tarea será la de escrutar los alrededores para descubrir cualquier posible unidad enemiga.


Los helicópteros HIND, de fabricación rusa, son una pesadilla tanto para las tropas terrestres como para los asentamientos fortificados.


Vaya, después de todo, parece que los soldados soviéticos también tienen corazón. Aunque enamorarse de un oficial superior no es una buena idea.

tropas aliadas. Existen varias formas de completar este nivel. La más "lógica" consiste en avanzar de arbusto en arbusto, arrastrándose, hasta alcanzar el objetivo. Para ello hay que dirigirse hacia la arboleda de la posición Df56. A los pocos metros de comenzar la misión veremos un soldado caído, que dispone de binoculares y un atractivo LAW. No acercarse a él, ya que es una trampa, y seremos descubiertos por los rusos.
Seguir arrastrándonos hasta el punto Dg58, hasta recibir la llamada de Papa Oso, que nos comunicará el nuevo punto de extracción. A partir de ahora, hay que tener mucho cuidado con los soldados ocultos entre los árboles.
Otra alternativa, más rápida pero más peligrosa, consiste en dirigirse hacia Provins, y buscar la carretera, a la salida del bosque, que lleva hasta un UAZ abandonado. Conducir hasta Figari, aniquilando a cualquier comunista que se cruce en nuestro camino, hacia el punto Ee62. Adentrarse en el bosque para eludir los tanques rivales, y esperar la llamada de comunicación del nuevo punto de extracción.

MISIÓN 17: PATHFINDER

Los rusos han desplazado numerosos carros a la ciudad de Chapoi. Un asalto directo es demasiado arriesgado. Sólo los helicópteros pueden romper las defensas, pero el lugar está protegido por dos Shilkas, peligrosos vehículos antiaéreos armados con 4 cañones de 23 mm y un potente radar, capaz de detectar cualquier avión antes de que la víctima se entere. Nuestra tarea consistirá en acabar con los dos Shilkas, para que la fuerza aérea destroce los tanques rusos, y las tropas de la OTAN puedan tomar la ciudad.
La única forma de anular los vehículos antiaéreos radica en acercarse a ellos lo máximo posible y romper su blindaje con un misil anticarro ligero LAW.
La misión comienza en lo alto de una ladera, a cielo descubierto. Por tanto, hay que bajar de la colina lo más rápido posible, para no ser detectados, y correr hasta los arbustos. Desde allí se divisa el pequeño poblado donde se aposta la primera resistencia comunista. No conviene entretenerse con estos asentamientos aislados; los Shilkas son nuestra prioridad, y deben destruirse lo más pronto posible. Por tanto eludir, en la medida de lo posible, a los primeros soldados rusos, y correr hacia el objetivo principal.
Es importante examinar los cadáveres enemigos, ya que algunos disponen de misiles ligeros que nos servirán para abatir los Shilkas. Una vez vencida la amenaza, detener el ataque en un lugar a cubierto, y esperar a que los helicópteros hagan su trabajo. Por último, acabar con la poca resistencia que quede.

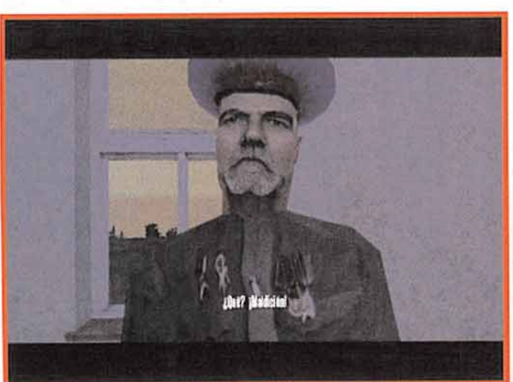
MISIÓN 21: SCOUTING

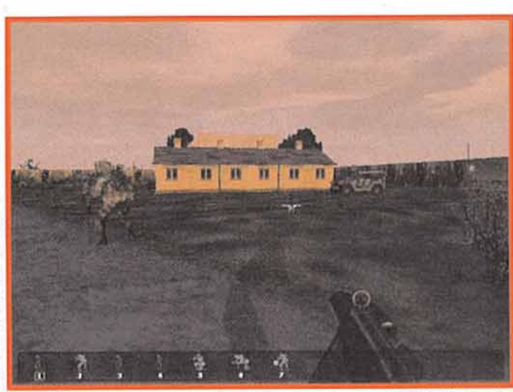
Estamos en uno de los momentos más delicados de la campaña. Nuestra base de Goisse está siendo atacada por sorpresa, y no sabemos de donde proviene el enemigo. Es imprescindible encontrar su campamento, antes de que destruyan el nuestro. Una vez hallado, regresar sin entablar combate.
Tras abandonar el cuartel general, debemos seguir al tanque M113 que nos abre el camino hasta las coordenadas Da30. Aunque es posible avanzar a pie, lo mejor es coger un jeep. Si perdemos de vista al tanque, basta con seguir sus huellas o el rastro de cadáveres que va dejando tras de sí. Avanzamos por terreno rocoso y espeso, así que nos abandonará a nuestra suerte al poco rato.
Sólo hay que seguir la carretera, hasta un valle donde se esconde la base enemiga, en la posición De25. Si divisamos una fuerte resistencia de las tropas rebeldes rusas, es mejor abandonar el vehículo cuanto antes y llevar a cabo el ataque a pie. Una vez localizada la base enemiga, hay regresar al jeep y retornar a nuestro campamento.

MISIÓN 24: GUARDIAN

La isla de Malden ha sido casi reconquistada, pero aún quedan algunos focos de rebelión que se resisten a rendirse. Para acabar con ellos, es imprescindible proteger un importante convoy con armamento, desde el asentamiento de La Pessagne hasta la base aérea del norte de la isla.
El aeropuerto se encuentra a 6 Kilómetros del punto de partida, así que nos espera una dura misión defensiva. En el cuartel de La Pessagne existen varios vehículos que podemos tomar, para escoltar los camiones con suministros. El mejor es, sin duda, el tanque M113, pues está muy bien blindado, y su potencia de fuego es aterradora. También es posible dividir al grupo, colocando la mitad de los hombres en el APC, y el resto en el jeep, para intervenir rápidamente ante cualquier imprevisto. Los rusos van a atacar con todo, por eso es importante ir bien armado. También es recomendable llevar en la mochila un potente lanzacohetes LAW.
Tan sólo hay que seguir la carretera vigilando cualquier incursión enemiga. Los rusos no comenzarán a atacar hasta llegar a la primera casa, en el lado izquierdo de la calzada. Si se trata de tropas a pie, abandonad el tanque y combatir cuerpo a cuerpo. En caso contrario, utilizad el vehículo. Al llegar al cruce, tomad el camino de la derecha, pues es un poco más largo, pero más sencillo. Una vez despejada la zona, contactad con el convoy para que avance hasta el primer cruce. Unos cientos de metros más adelante, llegaremos a una ciudad con un cruce. Girad a la izquierda para llegar al aeropuerto. Si aparece algún tanque enemigo por el camino, utilizar el M133.

Las recargas llevan su tiempo y son peligrosas, por eso hay que llevar la cuenta de las balas que quedan y recargar en un lugar seguro


El general Aleksei es un tirano megalómano que no dudará en disparar el misil nuclear si antes no acabamos con su vidas.


La hora de la verdad ha llegado. El jeep del general Guba ha sido visto en las inmediaciones de nuestra base. Es el momento de ajustarle las cuentas...


Bien está lo que bien acaba. Ya retirados de la vida militar, el sueldo nos ha dado para comprar nuestro propio avión civil. Esto es vida...



Las misiones para un solo jugador resultan un buen entrenamiento para enfrentarse a la Campaña.

Las escenas no interactivas están realizadas con el mismo motor del juego. De esta manera, se mezclan a la perfección con las acciones en tiempo real.

Las charlas, en los viajes, son casi siempre desenfadas y amenas. Hay que mantener la moral alta, antes de la batalla...

MISIÓN 26: HIND ATTACK

Tras la conquista de la isla de Manden, nuestro nuevo objetivo es la isla de Everon. En esta misión estamos en territorio enemigo, por lo que hay que avanzar con mucha precaución. Es vital reunirnos con los otros tres comandos esparcidos por el lugar, para tener alguna posibilidad de sobrevivir. A continuación, debemos dirigirnos al punto Eb67, y buscar la base secreta, destruyendo todo lo que podamos. Podemos evacuar por los puntos Db65, Dh55, y Ej52, según nos convenga.

La isla de Everon está plagada de helicópteros Hind, así que hay que permanecer ocultos todo el tiempo. Por suerte, la oscuridad de la noche será nuestra mejor aliada. Si nos paramos, poner rodilla en tierra en lugar de tumbarnos al suelo, ya que así la silueta divisada desde el cielo es menor. Debemos seguir la pista de unos camiones que ha visto uno de nuestros hombres, para localizar la base. Una vez alcanzado el punto indicado con anterioridad, salir del bosque en modo sigilo y ordenar a los soldados aliados que ataquen los edificios y vehículos más importantes del cuartel enemigo, como el helicóptero, el depósito de armas y el BMP.

Las cargas explosivas son imprescindibles para destruir estos elementos por completo. La fortaleza y los edificios más grandes pueden requerir dos o tres cargas, así que ordenad colocar una cantidad mayor que uno a los soldados que se ocupen de dichos blancos.

A continuación, conviene retirarse hacia el bosque, para buscar cobijo, y reptar hasta cualquiera de los puntos de extracción prefijados para esta misión.

Si perdemos de vista al tanque, basta con seguir sus huellas o el rastro de cadáveres que va dejando tras de sí

MISIÓN 37: ESCAPING FROM PRISON

Tras averiarse el avión en el que viajamos, no nos queda más remedio que saltar en paracaídas en mitad del territorio enemigo, en la isla de Kolgujev. No pasará mucho tiempo antes de que seamos capturados por los rusos. Tras ser interrogados por el mismísimo general Guba, seremos llevamos a un improvisado campo de prisioneros. La única posibilidad de salvar el pellejo radica en escapar de la prisión y encaminarse hacia el sur, pues sabemos que allí se va a producir un ataque de la OTAN.

En primer lugar, seguir a rajatabla las órdenes del oficial ruso. Montad en el helicóptero y esperad pacientemente a que os traslade hasta el campo de prisioneros, en el pueblo en ruinas. A partir de este momento, podemos elegir entre dos formas de escapar. La más suicida consiste en bajar del helicóptero, andar unos metros detrás de la escolta rusa y, rápidamente, dar media vuelta y regresar hasta el helicóptero. Si tenemos suerte, podremos abordarlo sin que nos acribillen a balazos y escapar volando. En el improbable caso en que lo consigamos, habrá que tener cuidado con los Shilkas apostados en las inmediaciones. Basta con dirigirse hacia el sur, bajar del helicóptero para no ser derribado por las tropas aliadas, y unirse a ellas.

No obstante, el método más racional consiste en cumplir la rutina diaria de la prisión, haciendo lo que nos dicen, hasta que se haga de noche. Aprovechad la oscuridad para robar un BMP y escapar a toda velocidad. Deberemos esquivar varios tanques, pero no es una tarea complicada, pues nuestro vehículo es más rápido. Para llegar a territorio amigo, buscar la Estrella Polar en el cielo, que apunta al norte, y conducir en dirección contraria. Es decir, colocar la constelación a nuestra espalda, y no perder la posición hasta llegar al sur de la isla, la zona montañosa. En la hoja de objetivos del diario se muestra la silueta de la Estrella Polar.

MISIÓN 38: INCURSIÓN

En esta misión crucial, debemos infiltrarnos en el cuartel general de Vasilii Guba y encontrar los códigos que guardan la localización exacta de la lanzadera SCUD.

Como en otras ocasiones, la noche será nuestra mejor aliada. Unos metros al frente, tras comenzar el nivel, nos llamará la atención una luz cegadora, que se corresponde con un puesto fronterizo. Eludir la vigilancia arrastrando nuestro soldado por la ladera derecha de la gran farola, lejos del alcance de su foco de luz, y encaminarse hacia el cuartel general, situado 1 kilómetro más adelante. La misión puede completarse sin disparar ni un solo tiro, así que es mejor avanzar despacio y aprovechar el camuflaje.

Las mejores armas son el versátil M21, ideal para abatir al enemigo a larga distancia, sin hacer ruido, y algunos lanzacohetes LAW, que sólo deben ser usados en caso de emergencia. Es posible entrar por la entrada frontal o dar un enorme rodeo alrededor de la valla, y penetrar por la parte trasera. Mucho cuidado con los soldados apostados en las torres de vigilancia. Si somos descubiertos, los rusos enviarán tanques y vehículos ligeros para interceptarnos. En ese caso, es posible aprovechar los agujeros que provocan en las vallas para entrar en el cuartel. Ayudados por la oscuridad y los arbustos, siempre siguiendo la orilla, es posible llegar a la casa donde están los códigos y evacuar lo más rápido posible.

MISIÓN 39: SEARCH & DESTROY

Ha llegado el momento de jugarse el todo por el todo. Tras localizar el escondrijo de la ojiva nuclear, sólo disponemos de una hora para destruir el misil SCUD. Hay que hallar su posición exacta y llamar a la unidad Zulú, compuesta por 3 tan-



Los soldados que llevan el brazalete con la cruz son médicos, por lo que su protección se convierte en la máxima prioridad.



Mantener la formación es una tarea complicada normalmente, y en pleno combate se convierte en una auténtica pesadilla.



Hay que tener cuidado y no cruzarse en el camino de un tanque. Podría ser muy doloroso para nuestros pobres huesos.



La batalla ha comenzado. Los diversos pelotones toman posiciones antes de comenzar a disparar.



La clave para acertar a la primera es tener paciencia. La pelea será larga, y hay que ahorrar munición a toda costa.

Al principio de cada nivel, estamos acompañados de un grupo de soldados. Debemos sufrir el menor número de bajas posibles.

ques M1A1, para que lo destruyan. También es una buena idea pedir ayuda a la unidad November, compuesta por varios helicópteros Cobras.
La misión se desarrolla a plena luz del día, así que hay que avanzar con cuidado. Tras abandonar el pueblo en ruinas, subir la colina adyacente y buscar rápidamente los abetos más altos, que proporcionan una excelente cobertura. Un poco más adelante, se abre una explanada que da acceso al valle donde se encuentra el SCUD. El lugar está plagado de tanques, así que sólo hay que abandonar la protección del bosque cuando sea estrictamente necesario. Aunque los soldados aliados son capaces de acabar con la lanzadera, es mejor que nos ocupemos nosotros directamente. Un par de cohetes LAW cumplirán el trabajo a la perfección. Tras anular la amenaza nuclear, huir rápidamente del lugar, pues los rusos atacarán con todo para vengar semejante afrenta.

La isla de Everon está plagada de helicópteros Hind, así que hay que permanecer ocultos todo el tiempo

MISIÓN 40: RED DAWN

Conquistadas las tres islas, al general renegado Vasilii Guba no le queda otro remedio que abandonar el campo de batalla. Los servicios de espionaje lo han visto escapar en un jeep, acompañado del coronel Eusev. Es una buena idea usar el armamento confiscado a los rusos, pues así dispondremos de abundante munición que irán dejando los rusos cuando sean abatidos. Los misiles antitanque y un rifle de francotirador son esenciales para dar caza al general comunista rebelde.
Debemos coger un jeep, ordenar a un tirador que nos acompañe, y seguir la carretera del sur, hasta dar con la base enemiga. Abatir a los guardias con el rifle de francotirador, y penetrar en el cuartel. El único vehículo que hay en las inmediaciones no tiene gasolina, así que habrá que buscarla en el camión de combustible cercano. Conducirlo hasta el helicóptero, y pilotar el mismo –no conviene olvidarse de llevar un soldado como artillero– siguiendo la ruta del noreste. Tras esquivar a los Shilkas, llegaremos a la posición del segundo misil SCUD. Lo destruimos con los misiles guiados del helicóptero, y seguimos la carretera del norte hasta localizar el jeep UZA donde escapa el general. Adelantadlo, aterrizad en lugar seguro, y preparad una emboscada. Hay que disparar al conductor y a la escolta con el rifle de francotirador, poniendo especial cuidado en no acabar con la vida del general Guba, pues el argumento exige que permanezca vivo para... Bien, es mejor que cada uno descubra el desenlace del juego por su cuenta...

MISIÓN 41 (BONUS): STATUS QUO

Este nivel, que se activa tras los créditos, es un simple divertimento. Han pasado varios años desde la Operación FlashPoint, y los viejos veteranos desean reunirse de nuevo. Hay que pilotar la avioneta civil, aterrizar en el aeropuerto, y recoger a los compañeros. Eludid los vehículos deportivos y usad los viejos cacharros militares: el camión de repostaje, y el helicóptero. La animada charla en el pub dará por terminado este juego.

J.A.P.

LAS FORMACIONES

«Operation Flashpoint» requiere una perfecta coordinación de las tropas, en función de la situación. Elegir correctamente la formación puede marcar la diferencia entre un fácil victoria y una abultada derrota...

EN COLUMNA: Los soldados o vehículos se colocan uno detrás de otros.
+VENTAJAS: Reduce la superficie de acierto del enemigo. Oculta el número de tropas.
+INCONVENIENTES: Sólo puede disparar de frente el primer elemento de la columna.

EN COLUMNA ESCALONADA: Los soldados se sitúan detrás y al costado del predecesor.
+VENTAJAS: Mayor potencia de fuego que la columna estándar. Fácil dispersión en caso de ataque.
+INCONVENIENTES: Más fácil de divisar que la columna estándar. Vulnerable a los ataques en el flanco, pues unos soldados tapan el ángulo de tiro a otros.

EN CUÑA: Formación en forma de punta de flecha.
+VENTAJAS: Fuerte potencia de fuego frontal y lateral. Es difícil de sorprender con una emboscada. Se usa para avanzar en lugares peligrosos, donde puede ocultase el enemigo.
+INCONVENIENTES: La unidad más avanzada es muy vulnerable a los ataques enemigos. No responde bien a los ataques por la espalda. No aprovecha toda la potencia de fuego del escuadrón, pues los soldados de un costado impiden disparar a los del otro. Además, revela el número de unidades que componen el grupo.

EN ESCALAFÓN IZQUIERDO: Las unidades se colocan detrás y a la izquierda del soldado predecesor.
+VENTAJAS: Soporta bien los ataques por el flanco izquierdo.
+INCONVENIENTES: Revela el número exacto de tropas. Aumenta la posibilidad de ser divisados. Debilidad ante los ataques por el costado derecho.

EN ESCALAFÓN DERECHO: Las unidades se colocan detrás y a la derecha del soldado predecesor.
+ VENTAJAS E INCONVENIENTES: Los mismos que la formación en escalafón izquierdo, pero aplicadas al flanco derecho.

EN "V": Una unidad central en cuyos costados, hacia delante y a izquierda y derecha, se sitúan el resto de las tropas.
+VENTAJAS: Ideal para proteger una unidad herida o vital para la ejecución de la misión. Se emplea para tender emboscada o derrotar a unidades lentas, "envolviéndolas" desde los costados.
+INCONVENIENTES: La unidad central es vulnerable a los ataques por la espalda.

EN LÍNEA: Cada unidad se sitúa al lado de su predecesor.
+VENTAJAS: Máximo poder de ataque frontal. Buena para los ataques por la retaguardia. Se usa en misiones de exploración donde la presencia del enemigo es poco probable, o en ofensivas totales.



Formación en línea. Se usa para alcanzar la máxima potencia de fuego en ataques frontales, pero es vulnerable a los ataques por los flancos.



Los soldados no deben amontonarse en un mismo lugar, pues podrían ser una pieza fácil para un mortero o un ataque con granadas.

Escuela de Estrategas

Muchas han sido las voces, alzadas desde nuestras reuniones, que han clamado contra los creadores de programas de estrategia. Dentro de poco, sólo podremos reprocharnos las omisiones a nosotros mismos, ya que está al caer un programa que nos permitirá hacer juegos.


«Homeworld»


«Dune Generations»


«World War III: Black Gold»

Creando Doctrina

El oficio de magisterio es arduo y desalentador en la mayoría de las ocasiones. Con estas palabras, hago referencia al de los programas de estrategia que tratan de crear una escuela; aquellos que aspiran a convertirse en clásicos. Como comprobaréis al leer, más abajo, la sección "Noticias", a partir de ahora cada uno de nosotros, aplicando su concepción de ESTRATEGIA, podrá alumbrar un programa sin tener grandes conocimientos de programación. Entonces ya no nos quedarán excusas.

Raúl García Rubio se ha puesto en contacto con nosotros para reprocharnos la falta de acierto al titular la reunión del mes agosto. Apunta que la palabra "TORA" está compuesta de "TO" que alude al momento en el que el ataque tuvo éxito y "RA" que hace referencia al desencadenante del ataque. Sin embargo, hemos consultado otras fuentes que nos siguen dando la razón, puesto que TO-RA serían las abreviaturas de las palabras japonesas Atacar-Destruir. La polémica está servida, para zanjarla esta semana nos apuntaremos a un cursillo de aprenda japonés en 9 semanas y media para aclarar el asunto.

Otro amigo, Darkozo, está interesado por los juegos «Heroes of Might & Magic IV» y «Los Sims OnLine». Nos ha pedido que le facilitemos algunas direcciones URL para visitar y poder recrearse con sus pantallazos. Toma buena nota para orientar a tu navegador. Con respecto al primer juego te podemos recomendar la siguiente dirección: www.mmportals.com/h4screens.hmtl o también la página oficial: www.3do.com/mightand magic/heroes4/ (esta última cuando la visitamos estaba todavía en construcción); para el de «Los Sims Online» te recomendamos http://thesimsonline.ea.com. Esperemos que lo que allí puedas encontrar satisfaga tu curiosidad.

El truco del mes... Conflict Zone

Si disfrutas con la estrategia en tiempo real y no te molesta ver correr polígonos, este es tu juego. Sin duda no te defraudará. Y para que no te surjan inconvenientes de ningún tipo, te ponemos al corriente de sus mejores trucos. Durante la partida pulsa "C" para activar la ventana de conversación, después haz lo mismo con la tecla de borrado (la que tiene el icono de una flecha que indica la izquierda y está justo arriba del retorno).

Los códigos a introducir son los siguientes que a continuación os ofrecemos:

"REPLAY ALL MISSIONS" para poder acceder a cualquier escenario de la campaña.

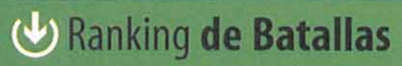
"WIN" conseguirá que consigas la victoria de forma instantánea.

"MY TAYLOR IS RICH" te conferirá 20 000 puntos y un 100% de popularidad.





Ranking de Batallas


Permanece · Cambia posición · Entra

Aunque sin novedad en el frente, destacar que «Red Alert 2» se acerca peligrosamente a la cabeza de este podio. Otro fenómeno a destacar es la resurrección de «Homeworld», que alcanza un puesto de mitad de tabla. ¿Quién da más?

1. Age of Empires II
2. Red Alert 2
3. Shogun: Total War
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Homeworld
7. Dungeon Keeper 2
8. War Craft II
9. Heroes of Might & Magic III
10. Tzar

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



Noticias

Después de que los estudios Westwood lanzasen, sin pena ni gloria, «Emperor: Battle for Dune», llega de manos de Cryo Networks «Dune Generations», que será un título para ser jugado íntegramente online.

La elección inicial, de entre tres tipos de Casa (comerciante, guerrera o mercenaria), determinará el sesgo de la estrategia a desarrollar. En este universo persistente, deberemos de comenzar fortaleciéndonos en el planeta natal, hasta llegar a conquistar Arrakis para cosechar la especie, algo que se conseguirá rentabilizando las características de la casa seleccionada (bien diplomáticamente, bien siguiendo una vía más expeditiva) y adquiriendo puntos de prestigio. Para salvaguardar la integridad de los jugadores probos, así como para combatir la estrategia de la rapiña, el equipo de desarrollo se está esforzando en que los jugadores ausentes no dejen indefensos sus proyectos.

Todo indica que estará listo para finales de este año.

Un título que prometía estrategia a raudales era «World War III: Black Gold». Estaba siendo terminado por un recién fundado estudio, Reality Pump (integrado por buena parte de los componentes de TopWare Interactive, tras su disolución). Basado en el motor gráfico de «Earth 2150», si bien corregido y aumentado como no podía ser de otro modo, hasta el punto de subsanar buena parte de sus errores (respectivos al control de la cámara).

El argumento nos llevaba a un futuro inmediato (que bien podía ser el tiempo presente) donde tres estados se enfrentan abiertamente en una contienda mundial. USA, Rusia e Irak desplegarían todos sus efectivos militares para hacerse con el control de los escasos yacimientos petrolíferos existentes..

Esta nueva Guerra Mundial estaría embutida en un campo de batalla completamente tridimensional y realista (con los pertinentes ciclos de día y noche, sin olvidar las condiciones meteorológicas que influirían en el devenir de la estrategia implementada).

El terreno era un factor a tener en cuenta, llegando hasta el extremo de poder manipularlo en nuestro favor.

Pero... ¿por qué hablamos en pasado? Algunas terribles coincidencias, y el nombre del juego en cuestión, dados los terribles sucesos ocurridos el pasado día 11 en Estados Unidos, han llevado a la productora del juego a detener su desarrollo, quién sabe si indefinidamente.

¿Qué es lo que mueve la guerra? ¿La codicia,

«Black & White»

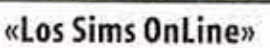


«Poseidón»



Luis Ángel Nestar Pérez está preocupado por «Close Combat V», y hasta nos ha llegado a confesar los viajes que ha emprendido en su busca sin tener la fortuna de encontrarlo. Pues bien, por el momento te podemos decir para tu alegría que no está descatalogado. Si lo quieres encontrar como sea, tenemos noticia de que en alguno de los siguientes sitios podrás hallarlo (y no nos llevamos ninguna comisión, os lo prometemos):
www.outpost.com
www.gamestop.com
www.ebworld.com.
Sergio Martín (digitalmente, Curro) quiere saber algo más acerca de la expansión oficial de «Shogun: Total War». Pues bien, «The Mongol Invasion» salió al mercado el pasado 19 de septiembre de manos de Electronic Arts. Para disfrutarla, deberás tener instalado el juego completo. La historia nos lleva nuevamente hasta el Japón feudal –que después de la primera parte gobernamos nosotros como shogun–, que ve en peligro su seguridad ante la invasión de las huestes del Kublai Khan, el líder de las beligerantes tribus Mongolas. Los principales argumentos que invitan a hacerse con ella son la incorporación de nuevos tipos de unidades (será impresionante contemplar el atronador paso de los caballos invasores), el incremento en las posibilidades de gestión de la provincia, sin olvidar el repertorio de mapas inéditos para poner a prueba la doctrina de Sun Tzu.
Es también de agradecer el gesto de sus desarrolladores (The Creative Assembly) al obsequiarnos con un editor con el que procurarnos nuestros propios campos de batalla, operativos en cualquier modo de juego.
Una expansión que, a todas luces, nos acercará aún más a Japón.
Por este mes, esto ha sido todo, esperamos que os haya sido provechoso. En Noviembre, en estas mismas páginas, se reanudará el debate, de momento: ¡Se levanta la sesión!

El Miliciano Partizano



«Los Sims OnLine»



«Heroes of Migth & Magic IV»

la envidia, las enfermedades mentales, o la naturaleza competitivamente beligerante que caracteriza al género humano? No se sabe a ciencia cierta, pero lo que se puede afirmar es que «The War Engine» es un fabuloso programa ideado por Boku Strategy Games. Consiste en un lote formado por una herramienta con la que construir juegos de estrategia (algo así como un editor para crear juegos) y 7 juegos diseñados con éste. Los resultados, aunque no son del todo espectaculares, prometen mucho por la sencillez de manejo; en tanto que basta con configurar los parámetros de juego y las unidades. Entre los juegos prediseñados se encuentran «Armies of Armageddon», «Tour of Duty'44», «The Northern Realm Saga» o un divertido «Paintball!», simplemente ejemplos del potencial del software.
Su lanzamiento es inminente, si es que no se ha producido ya. Si os interesa, lo encontraréis disponible en la página web de Shrapnel Games (http://www.shrapnelgames.com).

«Black & White» resucita gracias a las expansiones. Unos las consideran una ocasión de ensalzar el original; otros, por el contrario, verán en ellas una oportunidad más para descalificarlo. ¡La controversia está servida –o mejor dicho, colgada– en el sitio oficial! http://www.bwgame.com
Al instalarse «Black & White Soccer», nos permitirá crear equipos de ocho aldeanos para que en sus ratos de ocio jueguen al fútbol.
La otra expansión obra de Lionhead es una interfaz musical. Una vez descargada, descubriréis que podéis controlar el famoso reproductor musical, WinAmp, cliqueando sobre el icono que aparece en la esquina superior derecha. Además, ha incorporado una nueva memoria a la criatura, que le permitirá recordar cómo la tratamos la última vez que sonó la pista que está siendo reproducida. Además de bailarla...

Temas para **Debate**



«Homeworld»

En este cónclave, presenciaremos la defensa de tres tesis sobre cuál es el mejor juego de estrategia. Como se dice vulgarmente, en la variedad está el gusto.

Mkbarrio, componente del clan RECIOS considera que ese título honorífico debería de recaer sobre «Red Alert 2». En sus palabras: "...Me parece un juego no muy complicado que es increíblemente divertido en Internet. Mucha gente dice que este tipo de juegos (estrategia en tiempo real) no se pueden considerar como juegos de estrategia, ya que según sostienen, únicamente has de construir muchísimos tanques y atacar... al menos en «Red Alert 2» en Internet, las tácticas a seguir no se basan exclusivamente en la creación masiva de tropas, sino en la velocidad de ataque y el "factor sorpresa", es decir atacarle cuando menos se lo espera o capturar sus edificios más importantes...".

CND_IvIASTEI2 tiene a «Age of Empires II: The Age of Kings» como el indiscutible mejor juego de estrategia. Según este estratega, la razón es sencilla: "este juego posee una estrategia inaudita". Ahí es nada. Para más señas: "...tiene un sistema de formación de unidades fantástico, buenos ejemplos de ello se aprecian colocando los arqueros en la retaguardia mientras que las unidades de combate cuerpo a cuerpo se sitúan delante, haciendo de protección a los arqueros... «Age of Kings» tiene ese distintivo de los auténticos juegos de estrategia pura, con montones de mejoras y Tecnologías para desarrollar..."

Para terminar, Ghenatrus, aboga por «Homeworld». En su favor arguye: "...ofrece numerosas tácticas para atacar a tu enemigo. Es además el juego de estrategia con el interfaz más sencillo, después de «Black & White». Los gráficos en una batalla son geniales, explosiones, balas que se pierden. La historia de un jugador es un gran mérito digno de una gran película...". Sin embargo, no impide que señale algunas carencias con sus correspondientes soluciones: "...Lo que me gustaría es que tuviera más opciones, como atacar a ciertas zonas de la nave enemiga, esconderse en formaciones de meteoritos o en nebulosas, etc..".

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

PC

Torrente

Para hacerlos funcionar simplemente hay que teclearlos mientras se juega:

aupatleti:	Vidas infinitas
parada con paquete:	Munición infinita
kong :	Personaje más grande
nano :	Personaje más pequeño
culabrises :	Obtener todas las armas
daqiuste :	Te permitirá pasar de fase

PC

Half-Life: Opposing Force

Juega a «Half-life» y sálvalo en la parte que más te guste, pero poniéndole un nombre para identificarlo fácilmente. Ahora vete al archivo de origen, copia la partida salvada para pegarla en las partidas salvadas de «Opposing force».



Arranca «Opposing force», carga la partida que copiaste, y jugarás al «Half-life» normal pero con Shepard. Lo mismo puedes hacer pero a la inversa y jugar a «Opposing force» con Freeman, o con «Blue Shift».

PC

Diablo II: Lord of Destruction



Asociando las teclas rápidas

Se pueden asociar las teclas rápidas a hechizos y habilidades de forma sencilla. Primero pulsaremos en el cuadro de habilidad de la parte inferior izquierda o derecha de la pantalla sobre la habilidad deseada, pulsando a continuación la tecla que deseemos de F1 a F8. Esto hará que nuestro acceso sea más rápido y que en algunos casos (como en la asesina) podamos acumular múltiples habilidades de descarga (ya que las cargas son acumulables entre distintas habilidades) antes de lanzarlas.

Uso de objetos etéreos

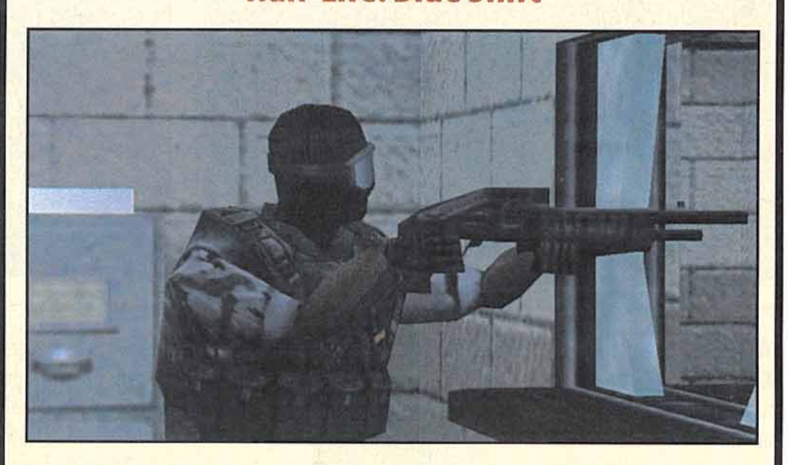
Los objetos etéreos no se pueden reparar pero si se los damos al mercenario que nos acompaña no sufrirán desgaste alguno; cuando los recojamos estarán como antes sin el más mínimo cambio.

Limpiando zonas

Es recomendable que intentes limpiar sistemáticamente los niveles, incluso en los que has encontrado la salida, ya que esa experiencia te puede ser necesaria más adelante. En muchos casos si no completas una zona no tendrás suficientes habilidades como para poder para destruir a algún jefe. Siempre que te ataquen en masa huye hasta una zona que ya hayas limpiado, la forma más fácil de morir en «Diablo II» es cuando te rodean muchos enemigos, independientemente del poder de los monstruos.

PC

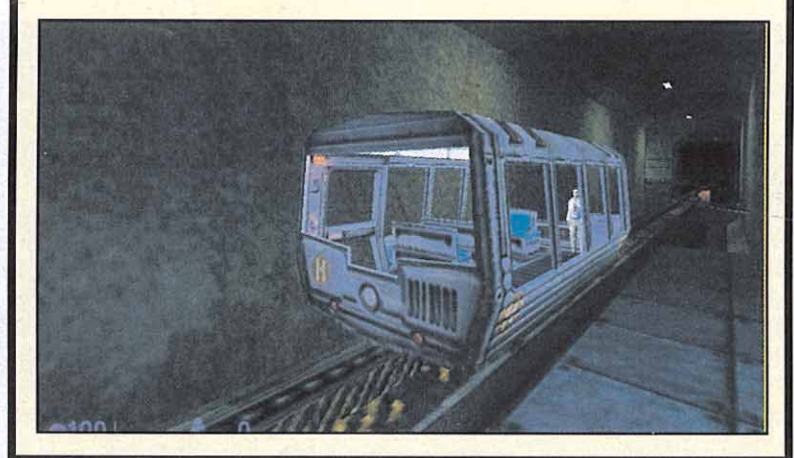
Half-Life: Blue Shift



Inicia el juego con el parámetro –console . Lo puedes hacer escribiendo desde la opción Ejecutar de tu Windows : "C:\DirectorioJuego\bshift.exe" -console; o bien haciendo una copia del acceso directo que crea el juego y añadiéndole esa cadena en Destino. Ahora puedes acceder a la consola mediante la tecla º (situada a la izquierda del 1 en el teclado normal) durante el desarrollo del juego. Cada vez que vayas a cargar un mapa o accedas a un nuevo nivel debes escribir "sv_cheats 1" (sin las comillas). Si deseas usarlos siempre puedes modificar el archivo "C:\DirectorioJuego\config.cfg" (haz una copia de seguridad antes) con el mismo Bloc de notas de Windows, así se ejecutará automáticamente cada vez que arranques el juego. Puedes teclear dentro de la consola cualquiera de estos comandos (sin comillas):

"GOD" –	Modo Dios
"NOTARGET" –	Modo sin objetivos
"NOCLIP" –	Puedes volar a través de los muros
"IMPULSE 101" –	Todas las armas
"SV_GRAVITY X" –	Ajusta la gravedad, el juego usa un valor X = 800 como valor por defecto y X = 0 significa sin gravedad.
"SV_ACCELERATE X" –	Ajusta la velocidad del aire así puedes moverte más al saltar. Valor por defecto = 10; auméntalo para saltos de más alcance.
"SKILL X" –	Ajusta el nivel de dificultad en el juego, 1 = Fácil, 3 = Muy Difícil.
"MAP X" –	Reemplaza la X por el mapa al que deseas acceder;

ba_canal1	ba_hazard6	ba_tram2	ba_yard3
ba_canal1b	ba_maint	ba_tram3	ba_yard3a
ba_canal2	ba_outro	ba_xen1	ba_yard3b
ba_canal3	ba_power1	ba_xen2	ba_yard4
ba_elevator	ba_power2	ba_xen3	ba_yard4a
ba_hazard1	ba_security1	ba_xen4	ba_yard5
ba_hazard2	ba_security2	ba_xen5	ba_yard5a
ba_hazard3	ba_teleport1	ba_xen6	
ba_hazard4	ba_teleport2	ba_yard1	
ba_hazard5	ba_tram1	ba_yard2	



PC

Startopia

La mayoría de lo trucos de este juego requieren del uso de la Mayúscula derecha. Debido a que esta tecla se usa en el juego para el movimiento de cámara, lo primero que hay que hacer es habilitar su uso para los trucos.

Habilitar trucos

Pulsa y mantén pulsada la tecla de función [F11] ahora teclea "RSHIFT". Si lo has hecho bien recibirás un mensaje de VAL. Esto significa que ya puedes usar la mayúscula derecha para los trucos.

Aumentar la velocidad del juego

Para conseguirlo: mantén pulsada la tecla [F11] y teclea "RSHIFTSPEEDUP" (recibirás un mensaje de VAL cuando acabes de teclear RSHIFT y otro al terminar de teclear SPEEDUP). A partir de ahora, si mantienes pulsada la tecla de Mayúsculas derecho y la tecla de ">" el juego aumentará su velocidad, y cuanto más tiempo lo mantengas pulsado más rápido irá. Otras operaciones son: Mayúsculas derecha junto:

< *Disminuir velocidad*

[*Volver a la velocidad normal*

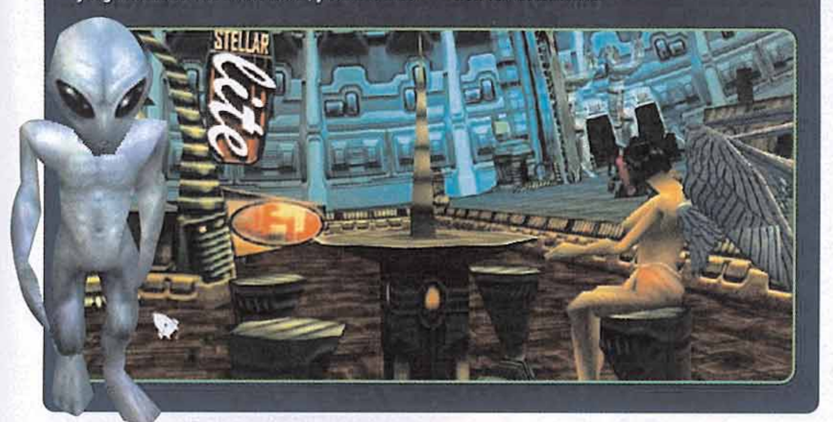
Nueva cámara

Para activarla debes de pulsar [F11] para luego teclear "RSHIFTSCUZZERCAM" (un mensaje de VAL llegará cuando hayas tecleado RSHIFT y otro al acabar de teclear SCUZZERCAM). Conseguirás una vista desde una curiosa cámara, para usarla, pulsa la tecla de Mayúsculas derecha en combinación con:

7 (pad numérico) Adelante

8 (pad numérico) Atrás

Recuerda que es necesario que el bloqueo numérico del Pad de tu teclado esté apagado para que estos últimos controles funcionen correctamente.



GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Jose Javier Valero Mas y Cristian Daylos García López. Para conseguir nuestra camiseta, seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección para que podamos enviaros el regalo.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

PC

Vampire: La mascarada





Comienza a jugar añadiéndole al ejecutable el parámetro -console. Por ejemplo: C:\Vampire\vampire.exe -console o "C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console. En modo de un jugador pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1) para acceder a la consola. Ahora teclea alguno de los trucos siguientes:

NOTA: algunos trucos se pueden aplicar a los miembros del grupo, simplemente pulsa sobre su imagen antes de meter el código.

Código	Resultado
god 0/1	1=Modo Dios on, 0=Modo Dios off
Cash #	Cambia tu dinero a #
dropcash #	Disminuye tu dinero en #
Xp #	Añade # a tu experiencia
Freecasting 0/1	Usar disciplinas sin necesidad de gastar sangre, 1=On, 0=Off
ai	Apaga IA para los contrarios y tus compañeros.
addalldisciplines #	Aumenta todas las disciplinas en #
Revive	Salud al completo (puede hacerse incluso después de la muerte)
Vault	Acceder al alijo personal en cualquier momento del juego.
Freeammo	No necesitas armamento.
Stakme	Auto-clavarse una estaca.
Killme	Verdadera muerte (no puedes resucitar)
Totals	Listar información (EXP, Oro, etc)
addthing #	Conseguir objeto # (Ej: Vitae, Dagger, etc)
advancement	Muestra una ventana avanzada
Framerate 0/1	1 = Enseñar, 0=Off
poisonme	Auto-envenenarse
diseaseme	Auto-enfermar
damage me	Dañarte a ti mismo
whereis	Posición
Frenzyme	Congelar a Christof
maxfps #	Número máximo de FPS a #
Shapeshift #	Transformarse en # (ej: bat)
Shapeshift	Volver a la normalidad tras una transformación
Freeze	Congela el cuerpo, pero te puedes mover por el nivel.
pause	Pausa la acción
Resume	Continúa la acción
emit #	Sale # de los pies del personaje (ej: fire, gas)
Jump	Ir a un nivel o lugar (ver lista)

Listadode Áreas:

Convent	Inn4Stags	SilverMines2
ConventDay	JudithBridge	SilverMines3
OldTownDay	Unorna	SilverMinesNight
SmithyDay	Haven	Monastery
Inn4StagsDay	PetrinHill	Monastery2
JudithBridgeDay	PetrinHillDay	Monastery3
University	AnezkaRoom	ArdanChantry
StThomas	NQuarter	ArdanChantry2
GoldenLaneDay	PragueCastle	ArdanChantry3
UnornaDay	PrinceBrandl	ArdanChantry4
EastGate	GoldenLane	JosefTunnels
EastGateNight	DummyNorthQuarter	JosefTunnels2
OldTown	DummyNorthGate	JosefTunnels3
Smithy	DummyNorthQuarterGate	VysMountai
	SilverMines	

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

¿VAMPIRE 2?

Hola amigos de Micromanía. Mi pregunta es sobre «Vampire: The Masquerade. Redemption», que me parece un juego estupendo con un argumento muy interesante.
Me gustaría saber si tenéis idea de si se está preparando una segunda parte o si hay alguna noticia sobre ello.

Marta (Ourense)

Lo único que podemos decirte al respecto es que Nihilistic Software, compañía responsable de «Vampire», adquirió todos los derechos sobre el juego de rol "de mesa" original y sobre todos los libros de "Vampire", y que, efectivamente, su intención anunciada era desarrollar una serie de juegos ambientados en este gótico universo. Sin embargo no se ha vuelto a saber nada acerca de este proyecto, quizá porque las ventas del primer juego no fueron todo lo buenas que se esperaba. Si te sirve de algo te podemos contar que, tal y como explican en su página web, Nihilistic está ahora mismo trabajando en un proyecto secreto que deberían anunciar antes de final de año. ¿Quién sabe?, quizá tengamos suerte.

TRAMPOSOS Y COUNTER-STRIKE

Escribo el presente correo para manifestar mi pesar por la existencia de un genero de..."individuos" que, desgraciadamente, se están cargando un magnífico juego como es «Counter-Strike». Evidentemente hablo de los cheaters. Resulta desesperante intentar jugar en una partida donde te encuentras al listillo/s de turno, cuya proverbial puntería hace que con una simple pistola se cargue a la mitad de los jugadores del equipo contrario. Eso por no mencionar uno de los últimos cheats, que posibilita que el tal energúmeno pueda vestirse igual que los del equipo contrario, y no hace falta demasiada imaginación para darse cuenta que, en un visto y no visto, el angelito en cuestión elimina a quien se ponga por delante y casi con total impunidad. Soluciones como el Punkbuster, no parecen ser totalmente efectivas contra los miembros del género antes descrito. Y es que la cosa es así un día y otro, y otro, y otro... de forma que en la actualidad prácticamente ya no juego por no hacerme una úlcera de la mala leche.

Luis Rodríguez (e-mail)

Nos solidarizamos contigo en tu indignación, como puedes estar seguro que también harán muchos otros lectores. Nosotros también nos preguntamos qué satisfacción se puede hallar en un triunfo tan vacío como el obtenido ganando a un juego haciendo trampas. Desgraciadamente la única solución 100% efectiva parece ser crear tus propias partidas privadas con amigos de confianza, y si ellos también te hacen trampas... en fin, siempre te puedes pasar a las canicas.


Vampire

REVISTA

BLACK & WHITE (Y SIGUE...)

Hola amigos. Pensareis que soy algo lento, por escribiros acerca de lo del 100 de «Black & White» aun ahora, pero creo que es el mejor momento, cuando las cosas se han enfriado. (...) veo mal, que después de tanto tiempo sin poner un 100, (creo que desde los tiempos del Spectrum) lo pongáis ahora, ya que todo el mundo se ha dado cuenta de que estáis cambiando vuestra política con respecto a los juegos. (...)
El 100 os lo podríais haber guardado, ya que sabíais que el juego no era desde luego perfecto, (...) aquí queda mi queja, espero que la leáis y os deis cuenta de lo que hicisteis.

Serigowe (e-mail)

Hola amigos de Micromanía. Os quería dar mi opinión sobre el juego «Black & White». La puntuación de 100 puede ser correcta ya que los gráficos se salen y es muy adictivo y divertido ver cómo tu pueblo te adora y tu criatura crece.
Pero por otro lado, no merece un 100 porque en un Pentium 650, con 128 MB de RAM y una Voodoo 3 2000, los tiempos de cargar y guardar son larguísimos y el movimiento de cámara es un poco incómodo. En conclusión, que he empezado a jugar a las 17:00 y ya es la 1:00 y todavía estoy aquí intentando conquistar el último pueblo. Hasta luego, que voy a luchar con una criatura.

Roberto Sancho Rojas (Mazarambroz, Toledo)

Como veis el "affaire" «Black & White» todavía colea, y, como veis también, sigue habiendo opiniones para todos los gustos.
Ésta sigue siendo la tribuna adecuada para que opinéis sobre el tema si os sigue interesando. ¿Alguien más se anima?

HARDWARE

MAX PAYNE

Hola amigos. Os escribo por que hace poco he adquirido el juego «Max Payne» y quería decir un par de cosas acerca de este gran juego: los tiros, los efectos a lo "Matrix", las maravillosas texturas... todo esta muy, pero que muy currado; pero, digo yo, ¿cómo es posible que teniendo un Pentium III a 700 MHz, con 256 MB de RAM y una Voodoo3 3500 ME DÉ BOTES EL JUEGO???? (...) de lo primero que me doy cuenta es de que ni siquiera puedo poner las texturas a 32bit de color, me tengo que conformar con 16 bit. Además cuando arranco el juego me da un error en la tarjeta de vídeo que no tiene RAM suficiente para ejecutar la triple textura, o sea que ni triple buffer, ni anisotrópico, ni "na de na", y, ¿para esto me gaste yo la pasta en la voodoo3?(...) Se esmeran tanto en sacar unos juegos con unos gráficos alucinantes que se olvidan de que no todos tenemos un Pentium 4 ni una GForce 3(...). Cuando saquen «Max Payne 2» recordadles que den una GForce 5 de regalo. (...) Yo voto a favor de la piratería, jamás pagaría 8000 pelas por un juego que por muy bueno que sea me da botes en mi, repito, Pentium 3. El colmo de los colmos: si con los IBM 8086 fue el hombre a la Luna, ¿cómo es posible que con un Pentium III a mi me de botes un juego?

Sinesio Sánchez Barco (Sevilla)

Vayamos por partes. Te podemos asegurar que hemos probado «Max Payne» en un ordenador muy similar al tuyo, incluso con una tarjeta algo inferior (AMD K7, 256 MB RAM, Voodoo 3000 16 MB) y funciona fluidamente sin problemas.
Puede que los tirones que padeces tengan que ver con los controladores de la tarjeta, quizá puedas encontrar unos más actualizados en la página web de 3dfx (www.3dfx.com). Por lo que respecta a los colores y texturas, el problema no está en el juego, sino en la propia tarjeta, que no es capaz de realizar filtrados anisotrópicos, ni soporta profundidades de color superiores a 16 bit (éste fue, precisamente, uno de sus defectos más comentados cuando salió a la venta).
Por último, sólo podemos decir que la piratería tampoco está justificada por este motivo únicamente.
Para comprobar si un juego te funciona correctamente existen las demos o los informes de las revistas, pero piratear un juego porque tu ordenador no cumple los requisitos es como robar un libro escrito en ruso porque "al fin y al cabo, no voy a poder leerlo...".

DOS JOYSTICKS

Mi problema es que quiero conectar dos mandos al ordenador pero sólo tengo un puerto. Me han dicho que existen adaptadores pero que no suelen funcionar bien y que dan muchos quebraderos de cabeza. Me gustaría que me pudierais dar alguna solución o el nombre de los componentes que necesito.

Francisco José Gómez (Segovia)

La solución a tu problema está en los puertos USB, que tu equipo debería tener si no es demasiado antiguo. A estos puertos se pueden conectar todos los periféricos que quieras, ya que si ya has llenado todos los que tienes disponibles basta con que adquieras un Hub de conexiones USB, para que conectes a él el resto de periféricos. Si tu ordenador no dispone de USB sino de los antiguos puertos MIDI de 15 patillas, existen unas tarjetas con puertos adicionales que se pueden instalar en el interior del ordenador, aunque, efectivamente, puedes tener algún problema con ellas.
Si adquieres una asegúrate de que en el establecimiento en cuestión te garantizan que te devolverán el dinero si no funciona.

GANADORES Z

Lote de juego, Alfombrilla ratón, taza

Rodrigo González Llirinós	Barcelona
Gonzalo Monjas Mesa	Barcelona
Oriol Burzón Verdaguer	Barcelona
Oscar Luján Piera	Barcelona
Raúl Gómez Martil	Barcelona
Sergio Hernández Gzlez	Barcelona
Jorge Barcena G.	Bizkaia
Zoilo Marcos Vaquero	Cáceres
Sergio Salas González	Cantabria
Esteve Massot Foj	Girona
Jose Antonio Calvo C.	La Rioja
Alberto Gutiérrez Rojo	La Rioja
Carlos López Samaniego	Madrid
Enrique Mateos Cejudo	Madrid
Miguel Angel Botella T.	Murcia
Manolo Bayona Ferrer	Murcia
Luis M. Maldonado Calero	Valencia
Manuel Allayna Bautista	Valencia
Jon Benito López	Vizcaya
Luis Cuartero Ondiviela	Zaragoza

Lote de juego, Mochila y Petaca

Christian Taboada Martin	Guipuzcoa
Alfonso Abril Alvarez	Palencia
Raquel Ramos Hernández	Segovia

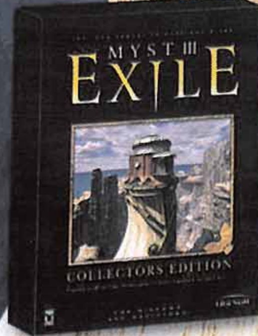
Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS · MICROMANÍA.** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR.**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



www.centromail.es

LA NUEVA AVENTURA
DE MYST® Y RIVEN®

MYST III EXILE







Compra
MYST III:
EXILE
en Centro MAIL
y llévate
un exclusivo
regalo

Ubi Soft

LYCOS
Tu guía personal de Internet
www.lycos.es





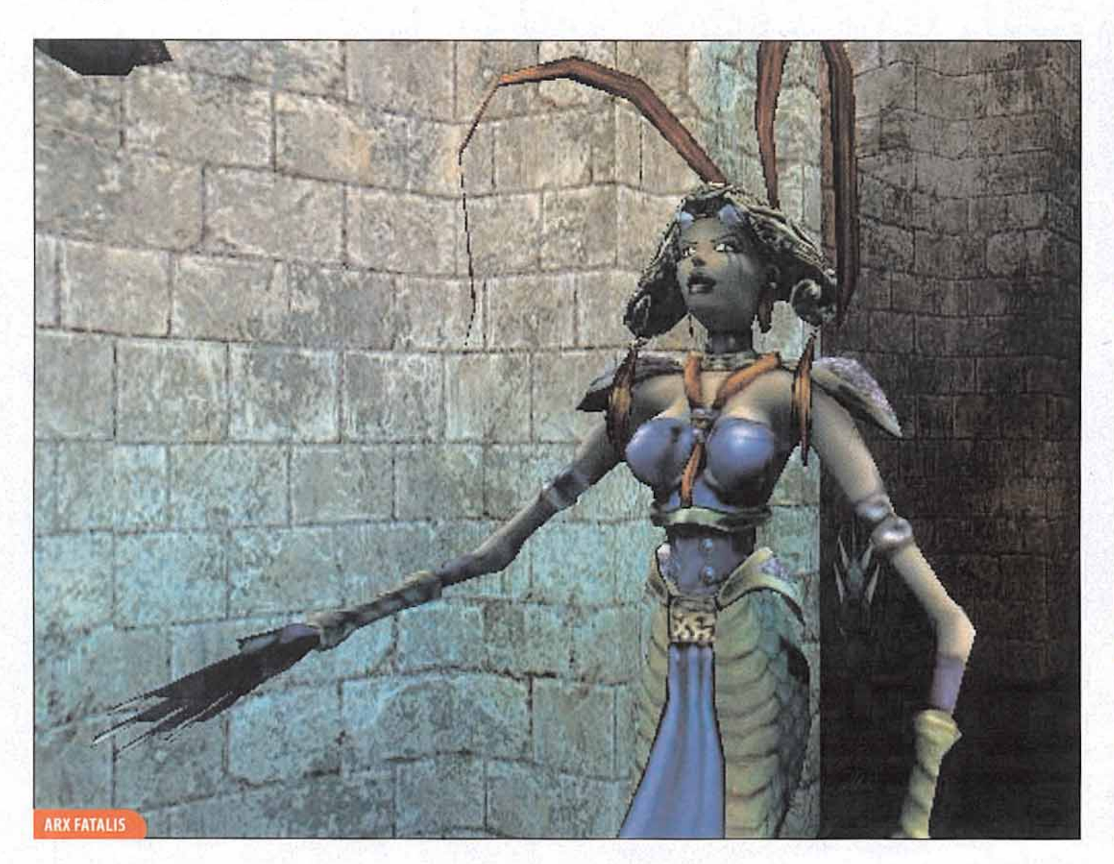
pedidos por teléfono 902 17 18 19 | pedidos por internet www.centromail.es

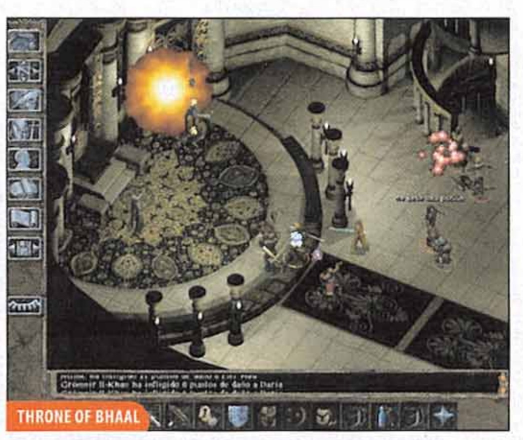
Busca tu tienda Centro MAIL más cercana en la publicidad de esta revista.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Compañeros, Valientes y Astutos

Para entrar en las siguientes líneas la única contraseña necesaria es la imaginación, acompañada, eso sí, por fuertes dosis de valor, astucia y camaradería. Necesitaremos de todo eso para sobrevivir en los lugares a los que la imaginación nos puede trasladar.


ARX FATALIS


THRONE OF BHAAL


ARX FATALIS

Y aunque nadie duda de que el valor y la astucia sean imprescindibles para que nuestras andanzas culminen, al menos con la posibilidad de comenzar otras, es el momento de la camaradería. Qué mejor lugar para beneficiarse de ella que nuestras mensuales reuniones. Y aquí estamos, dispuestos a ello.

La gente con la que podemos charlar procede de los lugares más distantes y ha tenido las vivencias más variopintas. Por ejemplo, los hay que se han dedicado a invocar poderosas criaturas para que les ayuden en su cometido, claramente superior a su humana potencia. Son aventureros que están inmersos en el «Summoner», en la mitad de un colosal enfrentamiento entre demonios y dragones del que, paradójicamente, resultan ser la palanca de actividad. Hay que recorrer un poco este juego para saber de qué estoy hablando.

«Wizards and Warriors» nos traslada a un mundo digno de la mitologías celta y egipcia, donde se mezclan los espacios verdes y frondosos y sus castillos, con otras áreas desérticas habitadas por esfinges y urbanizadas por pirámides. Mezcla explosiva de entretenimiento.

Por su parte, «Baldur's Gate II» nos traslada al más conocido mundo de los Reinos Olvidados, no por más explorados menos sujetos a peligros e intrigas. Y esta vez con la oportunidad de que el héroe se establezca en su propia fortaleza, de que consiga éxito material allí donde estamos acostumbrados al mero y satisfactorio éxito espiritual de salvar a nuestros congéneres. Si lo dicho sigue sin ser suficiente, se dispone de la ampliación, «Throne of Bhaal», para completar aquello que parezca escaso al más exigente seguidor de esta extraordinaria saga.

Tras estas tres aventuras destacadas, uno puede acometer viajes algo más antiguos, aunque no por ello de menor interés. Hablo de los que proponen juegos como «Might and Magic», «Evil Islands», «Planescape: Torment», «Icewind Dale» con «Heart of Winter»...

Y, como siempre, terminemos el repaso con una lista de nombres, cuya metamórfosis en juego se producirá en un momento indefinido con probabilidades más o menos altas, según el origen. Ahí queda: «Wizardry 8», «Arcanum», «Horizons», «Neverwinter Nights», «Dungeon Siege», «Pool of Radiance II», «Arx» y «Morrowind». Empecemos a ejercer la virtud de la camaradería.

HACE DIEZ AÑOS...

Se describía el "mecanismo secreto" de un JDR, esto es, todo lo referente a los parámetros que caracterizan a cada entidad, con un ejemplo de la forma en que «Bard's Tale III» guardaba los rasgos de un héroes.

«Bloodwych» era en ese momento el juego que más interés generaba, con especial hincapié en la correcta forma de utilizar sus potentes y variados hechizos.

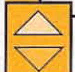
Algún compañero proponía que incluyéramos, de vez en cuando, historias basadas en calabozos... como si no tuviéramos bastante con las aventuras que nos tocaba vivir.

Calabozo LISTA

Y continúa el pacífico reparto de mandatos. Vuelve el turno de «Wizards and Warriors» para recuperar nuestro número 1, cedido graciosamente por su alternativa, «Baldur's Gate II», que no está encontrando una situación tan cómoda como de la que gozó su predecesor.

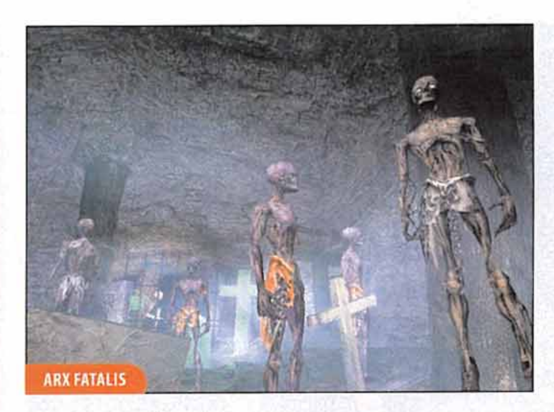
Además, la situación, lejos de estabilizarse, parece que tiende a complicarse, con la imparable ascensión del excelente «Summoner» a los puestos de cabeza: ha subido un escalón y se coloca cuarto, al acecho de los colíderes. Con permiso, eso sí, de «Baldur's Gate», que reaparece en un meritorio tercer puesto dentro de nuestras preferencias. Y cierra el grupo de cinco un representante de «Might and Magic». Se trata de su última entrega, que sustituye a la penúltima en nuestros gustos, por este mes.

Lo cierto es que, aun respetando al actual preferido y reconociendo que tiene armas sobradas para mantener su privilegiado puesto, hay que esperar nuevos cambios en la próxima lista. Y como candidato habitual al primer puesto, hay que contar, sin duda, con «Summoner», que creo va a pegar fuerte en cuanto le cojáis un poco el gustillo. La lucha está servida y habrá que esperar para conocer el desenlace: ¿Consolidación («Wizards and Warriors»)? ¿Alternancia («Baldur's Gate II»)? ¿Rebelión («Summoner»)?



Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Wizards and Warriors
2.-	Baldur's Gate II
3.-	Baldur's Gate
4.-	Summoner
5.-	Might and Magic VIII: Day of the Destroyer


ARX FATALIS


POOL OF RADIANCE


THRONE OF BHAAL

OTROS MANÍACOS

Juan Manuel Criado, de Almería, escribe una interesante carta, que introduce con dos citas, una procedente del Ciclo de la Puerta Oscura, de Margaret Weiss y Tracy Hickman, y otra del Silmarillion, de J.R.R. Tolkien, por supuesto. En ella aprovecha para presentar su espectacular curriculum y, sobre todo, para hacer unas reflexiones sobre la publicación de JDRs, surgidas a raíz de una visita a la capital de la vecina Francia. Allí, en una tienda y en su sección de videojuegos, pudo observar, como suele ser habitual, la presencia de un elevado número de títulos que aquí ni siquiera se conocían. Pero lo más llamativo lo iba a encontrar Juan Manuel en la estantería de promociones. Aquí estaba, primero, «Baldur's Gate» a unas 3 000 pesetas; no muy lejos, encontró un pack que contenía dicho juego y su expansión por 5 000 pesetas; y, por si fuera poco, algo más allá, había un tercer pack que incorporaba a los anteriores «Fall Out», por un total de 6 000 pesetas. Todo esto lleva a nuestro amigo a preguntarse por qué en un país se comercializa un juego y en el de al lado no, y por qué dicho país cuenta con una oferta tan amplía frente al otro. Preguntas en las que destila la indignación de Juan Manuel frente a nuestras casas editoras. En fin, poco puedo responder, pese mi gran sabiduría. Son ellas, las casas que importan los juegos, quienes tienen la ansiada respuesta. Pero más les vale tomar acciones en este aspecto, pues con el acceso mediante Internet a otros distribuidores, y con un poco de conocimiento de idiomas, puede que se vean obligadas a reaccionar y aproximarnos esta oferta, si quieren seguir contando con nuestro dinero. De todas formas también conviene decir que España destaca precisamente por la piratería, y que si no compramos los juegos es difícil que alguien se anime a ponerlos baratos y desde luego a traducirlos y demás. Aunque como en todo, esto es la pescadilla que se muerde la cola.



Desde Burgos interviene Carlos Herrezuelo con una pregunta referente a «Might and Magic VIII». En concreto, se trata de los tres acertijos que propone Escaton al grupo, de los que Carlos ha conseguido responder al primero, y pregunta por los dos restantes. Reproduzco a continuación los textos traducidos de ambos acertijos, para conocimiento y solaz de los congregados a nuestra reunión de este mes:

-"¿Qué hay cuando estás en una habitación y no puedes salir aunque dejes la puerta abierta?"

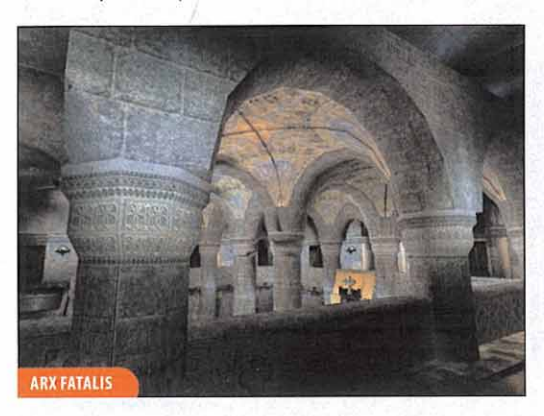
-"Una capa color de luna que se debe abrir, por dentro protege el tesoro del color del sol de la vida." El segundo de ellos, con cierta inventiva se puede llegar a intuir: algo fino blanco que cubre algo amarillo y que se puede abrir. Os añado otra pista: lo ponen las gallinas.

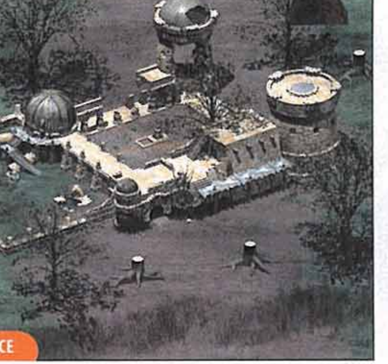
Pero el primero es directamente incomprensible, y la causa hay que buscarla en la mala traducción. Os anticipo la respuesta: DENTRO. Está claro que, en nuestro idioma, la respuesta podría ser interior y cobraría sentido la pregunta. Pero ¿dentro? Eso no hay quien lo adivine... a menos, claro está, que disponga de cierto manuscrito que se encuentra en la Biblioteca de los comerciantes, ciudad de Ravenshore. Pues nada, Carlos, que ya te queda poco.

Como poco queda para que terminemos nuestra reunión de hoy. Toca ahora poner, pues, en práctica las otras dos cualidades de las que hablábamos al principio, valor y astucia, que nos caracterizan como Maníacos del Calabozo, y que nos permitirán sobrevivir en todo tipo de mundos hostiles para gozar en breve de la tercera, cuando nuevamente acudamos a nuestra reunión de rigor.

El próximo mes, más.

Ferhergón


ARX FATALIS


POOL OF RADIANCE

THRONE OF BHAAL

Juegos Clásicos

Con cierta frecuencia, nos encontramos con que un juego de ordenador, o un JDR, es calificado como "clásico". Este es un adjetivo que tiene diversas connotaciones para el jugador, entre ellas la de bueno y la de antiguo. Sin embargo, debería ser un calificativo bastante difícil de alcanzar. Me explico.

El adjetivo clásico normalmente se ha relacionado con el arte y, en particular, con la literatura. Para que una obra alcance la categoría de clásico tiene, en mi opinión, que cumplir una importante condición: sobrevivir a su generación, esto es, gustar no sólo a la generación que ve su alumbramiento, sino también a las posteriores. Y gustar de tal forma que se constituya en referencia para las mismas

Ateniéndonos a estos criterios, automáticamente dejaría de haber JDRs clásicos, ya que ninguno, de momento, ha sobrevivido a su generación: son de reciente creación. Así pues, para considerar un juego como clásico, yo me atrevería a utilizar el otro criterio: el de las referencias. De esta forma, sólo serían clásicos aquellos juegos que han abierto un estilo nuevo, el cual ha sido replicado posteriormente por otros muchos a lo largo del tiempo.

Cuando uno se topa con «Shadowlands», por ejemplo, sabe que está ante un clásico, que rompe moldes, y cuyas ideas serán revisitadas posteriormente con mayor o menor éxito. Así, la separación de los héroes del grupo, introducida en el juego citado, es recuperada como ingrediente fundamental ni más ni menos que en «Baldur's Gate» y juegos afines. «Dungeon Master» introdujo en su momento una forma revolucionaria de jugar a los JDRs, y su sistema ha sido copiado hasta la saciedad (y lo seguirá siendo). Sin embargo, «Lands of Lore», por mucho que nos haya gustado o por muy bien hecho que esté, no puede alcanzar el rango de clásico.

Dicho esto, el "precio" para ser clásico resulta muy alto, pero también lo es el "valor" de serlo. Y ahora la pregunta: ¿Cuáles son, en vuestra opinión, los JDRs clásicos?

Por Santiago Erice

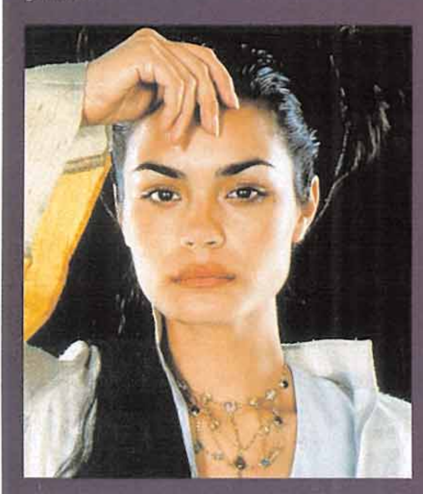
DESTINO DE CABALLERO



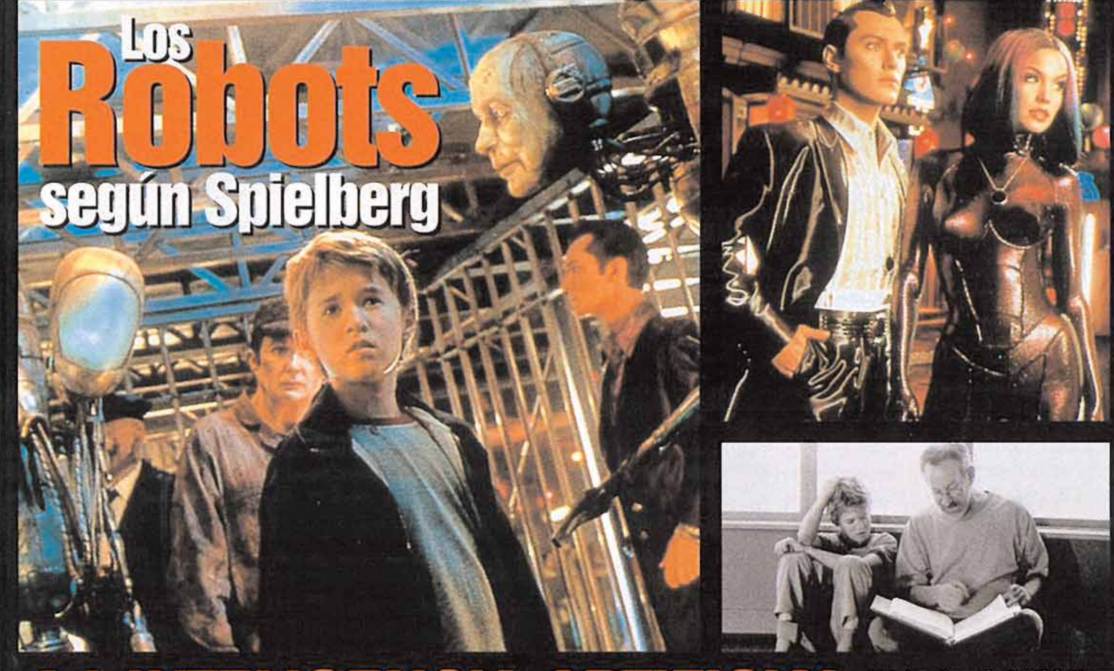
La caballería del Rock

El "We will rock you" da para mucho. También para ilustrar musicalmente un torneo medieval, como demuestra la película "Destino de caballero", una peculiar película de aventuras dirigida por Brian Helgeland, que también es el autor del guión, y protagonizada por Heath Ledger (el hijo de Mel Gibson en "El Patriota"), Mark Addy, Rufus Sewell y la debutante Sannyn Sossamon.

"Destino de caballero" es una revisión de las clásicas películas ambientadas en el medievo (con historias de amor, batallas, aventuras, trovadores, armaduras y demás parafernalia del género), aunque modernizada según los supuestos gustos actuales del consumidor cinematográfico, utilizando, básicamente, iconos de la cultura juvenil y del pop en general.



Los Robots según Spielberg



A.I. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

"A.I. Inteligencia Artificial" recupera al viejo Spielberg de "ET" en el más amplio sentido de la palabra: ciencia ficción con logrados efectos especiales, historia melodramática para que al espectador se le escapen las lágrimas de rigor, la crítica cinematográfica desautorizando el filme (dentro de unos años cambiarán de opinión y le otorgarán la categoría de clásico), las salas llenas de público de todas las edades, un niño de protagonista (en este caso el joven Haley Joel Osment en el papel de un robot programado para amar)...

"A.I. Inteligencia Artificial" es Spielberg cien por cien, aunque se diga que Kubrick hubiera querido rodar esta película. En ella están las obsesiones, las claves, los intereses, los modos de hacer y los elementos más característicos del moderno rey Midas que se atrevió a despreciar a Hollywood. Ninguno de sus seguidores se sentirá defraudado después de reír y llorar (emocionarse) con esta película que llenará los cines de familias en amor y compañía (algo que ya no consigue ni la televisión).

MOJINOS ESCOZÍOS



Las margaritas son flores del campo

Fiel a su ideología, Mojinos Escozíos ha escogido la frase "Las margaritas son flores del campo" para titular su nuevo disco. Reconozcamos que ni la media neurona en uso del más inteligente de los concursantes de "El Gran Hermano" hubiera sido capaz de expresar en tan pocas palabras un pensamiento tan simple, estúpido, profundo y científico. En realidad, hay que tener en cuenta que los concursantes de "El Gran Hermano" no son rockeros de pelo en pecho y barriga prominente, una categoría a la que sí pertenecen los chicos de Mojinos Escozíos. Además, estos últimos son provocadores inteligentes por vocación, iconoclastas por devoción, dan marcha al cuerpo de quienes los escuchan, son conscientes de su imagen pública, se lo pasan en grande con lo que hacen y sus caretos no aparecen en los horarios de máxima audiencia de la televisión.

DOVER



I was dead for 7 weeks in the city of Angels

Hasta los estudios Grandmaster Recordings de Los Ángeles se fueron los componentes de Dover para grabar su cuarto álbum, "I was dead for 7 weeks in the city of Angels", producido a medias por la banda y por Barret Jones. Sin duda, el cuarteto madrileño está obsesionado con la ciudad norteamericana, ya que además de titular el disco con el nombre de la canción del mismo título, se ha incluido en el CD una pista con imágenes tomadas durante la grabación de este trabajo. Menos agresivo que su anterior "Late at night", el nuevo álbum de Dover apuesta más por los medios tiempos y es, posiblemente, el más "grunge" de su carrera; una carrera marcada por un excelente debú, "Sister", que en su día pasó desapercibido, y al que siguió aquel "Devil came to me" que rompió en los noventa todos los tópicos de la industria sobre lo "indie" (no es comercial el rock cantado en inglés con guitarras distorsionadas), permitiendo a las hermanas Llanos y cía recibir el apoyo de una multinacional discográfica y fundar su propio sello.







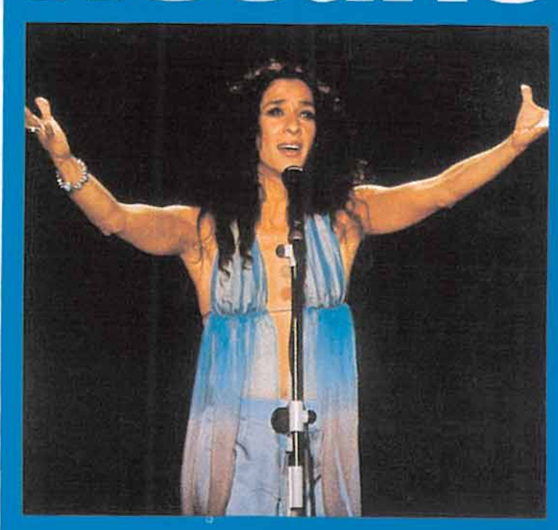
PUNTO DE MIRA

"Punto de mira" recrea unos hechos históricos todavía cercanos y, a modo de thriller, construye un alegato contra la caza de brujas y a favor de la libertad de expresión. Dirigida por Karl Francis (una especie de Ken Loach a la galesa), la película cuenta como actores principales con Jeff Goldblum, Greta Scacchi y Ángela Molina, y con la ventaja de estar ambientado en un periodo (la Guerra Fría y el "mccartismo") cuyas claves son de sobras conocidas por el espectador.

Basada en hechos reales, "Punto de mira" cuenta las dificultades de Herbert Biberman para rodar una película que el FBI, el Gobierno de Estados Unidos, el Servicio de Inmigración, los mandamases de Hollywood y el personal en general consideran "comunista" (y de más está recordar que en USA, en plena Guerra Fría, ser comunista es algo así como mentar la soga en casa del ahorcado). Cine con buenas intenciones sociales que el espectador no debiera contemplar como algo ajeno y lejano, sino como una realidad cotidiana que se reproduce en nuestros días y en cualquier lugar (aunque los protagonistas tengan otros nombres).

Caza de brujas y libertad de expresión

Rosario



MUCHAS FLORES

Después de una larga inactividad y algún problema con la industria discográfica, Rosario aporta a la música grabada un nuevo álbum, "Muchas flores", con el que pretende estar en candelero mezclando pop y flamenco (más lo primero que lo segundo). Su intención es recuperar el espíritu que la convirtió en una artista superventas cuando su desaparecido hermano Antonio componía para ella.

"Muchas flores" incluye varios temas firmados por la cantante, junto a otros de personajes como Jorge Drexler o Andrés Calamaro. Y en la producción se ha dejado ayudar por amigos, algunos de los cuales ya participaron en sus grabaciones de éxito, como Fernando Illán, Antonio Carmona o Cachorro López. La heredera más joven de Lola Flores, ahora también "chica Almodóvar", ataca de nuevo.

HORA PUNTA 2



Segundas partes también son buenas

El pasado verano "Hora Punta 2" fue uno de los grandes éxitos de taquilla en Estados Unidos. Debates hay todavía sobre si segundas partes pueden ser buenas, pero taquilleras está claro que sí. La pareja de protagonistas de esta saga, Jackie Chan y Chris Tucker, funciona, especialmente entre el público juvenil.

El oriental que controla como nadie los secretos de las artes marciales y el negro que habla por los codos (Lee y Carter) forman una pareja de detectives tan poco convencional como efectiva a la hora de pasar por taquilla. Risas y peleas para desarticular una banda de falsificadores de billetes con el actor John Lone como el malo principal. Tan recomendable para los incondicionales del "estilo Chan" como abominable para quienes no se hallen en tan selecto club.

PRESUNTOS IMPLICADOS



Gente

El pop elegante para todas las edades fabricado por Presuntos Implicados dispone ya de un nuevo álbum con canciones originales e inéditas, "Gente", algo que no ocurría desde que "Siete" apareciera en el mercado allá por el año 1997. Y para que el sonido del trío no perdiera su toque de exquisita distinción que le ha hecho vender más de tres millones de discos hasta la fecha, ha dejado que las mezclas las realizara Mike Pela, productor del último álbum de la también elegante Sade. ¿Y cómo son las nuevas canciones de "Gente"? ¿Acaso Sole, Juan Luis Giménez y Nacho Mañó se han dejado influir por sus visiones de los clásicos de la música latina, a los que tanto ha admirado en los últimos tiempos el trío originario de la localidad murciana de Yecla? Algo siempre queda en el subconsciente, pero las referencias de este trabajo son más pop, más británicas, más contemporáneas.

CENTRO MAIL

Expertos en Informática

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

[Fotografía no contractual]

Incluye Impresora Epson C40UX

1 AÑO GARANTÍA EN DOMICILIO



intel inside pentium 4

Placa Base Intel® D850GB
SVGA Hercules 3D Prophet 4000 XT 32 Mb
Memoria RIMM800 128 Mb.
Disco duro 40,9 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Monitor LG 15"
Módem US Robotics 56 Kb V.90
Altavoces, Micrófono,
Teclado y Ratón

229.900 pts.

EASY GO M³

24.900

¡Nueva versión de la Easy Go con nuevas funciones, radio F. M., vídeo-CD y jpeg! Incluye mando a distancia.

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW


8.790

Excelente módem de la casa Zoltrix con 4 colores diferentes, todos ellos con un aspecto muy atractivo.

CD-RW LG 16x10x40x IDE


26.900

La mejor relación calidad/precio en una regrabadora de excelentes prestaciones.

CD-RW SONY 16x10x40 IDE


31.990

Magnífica grabadora SONY de altas prestaciones y un atractivo color negro.

CREATIVE GEFORCE2 MX200 32 Mb.
GeForce2 MX200 32MB-SDR-AGP
18.500

3D PROPHET 4000 XT 32 Mb.


13.990

3D PROPHET 4500 64 Mb.
3D PROPHET 4500 64 MB
24.990

CREATIVE GEFORCE3 64Mb.


87.900

GAME PAD PRO
3.990

GRAVIS DESTROYER

1.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD
GRAVIS DESTROYER
2.990

GRAVIS DESTROYER XTREME USB


4.990

GRAVIS X-TERMINATOR
~~9.990~~
6.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

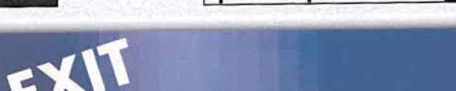
TOP GUN FOX 2

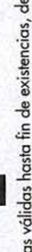

4.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +

9.990

pedidos por internet www.centromail.es





Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

Precios válidos del 1 al 31 de octubre

ABIERTO HASTA EL AMANECER

~~6.990~~ 6.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

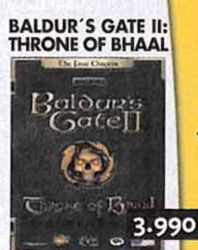
~~6.990~~ 6.490

ANACHRONOX

~~7.995~~ 7.495

ARCANUM: HECHIZOS Y ENGRANAJES

~~5.995~~ 5.490

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

3.990

BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR
~~6.990~~ 6.490

COMMANDOS 2

~~6.995~~ 6.495

CYCLING MANAGER

3.995

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

4.995

EDGE OF CHAOS

~~6.990~~ 6.490

FI 2001

~~5.990~~ 5.490

FI RACING CHAMPIONSHIP

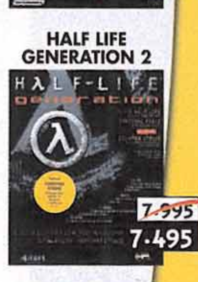
~~6.995~~ 6.495

FLY! II

~~7.995~~ 7.495

HALF LIFE BLUE SHIFT

2.995

HALF LIFE GENERATION 2

~~7.995~~ 7.495

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

4.990

MADDEN NFL 2002

~~5.990~~ 5.490

MAX PAYNE

~~7.995~~ 7.495

NHL 2002

~~5.990~~ 5.490

OPERATION FLASHPOINT


~~7.995~~ 7.495

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO

4.990

PARIS DAKAR RALLY

~~6.990~~ 6.490

PROJECT EDEN

~~7.995~~ 7.495

RED FACTION

~~7.995~~ 7.495

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

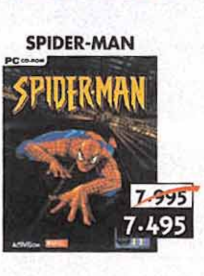
3.995

SETTLERS IV

~~6.990~~ 6.490

SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION

2.990

SPIDER-MAN

~~7.995~~ 7.495

STARTOPIA

~~7.995~~ 7.490

SUBMARINE TITANS

2.995

TECHNOMAGE: EL RET. DE LA ETERNIDAD

~~5.990~~ 5.490

TORRENTE: EL JUEGO

3.990

TRAIN SIMULATOR

~~9.990~~ 9.490

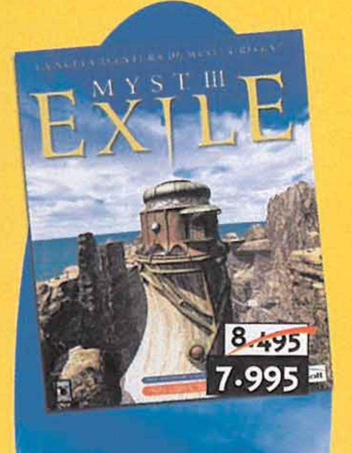
ULTIMATE ON LINE: THIRD DOWN

3.990

Z: STEEL SOLDIER

~~7.990~~ 7.490





~~8.495~~ 7.995

Compra MYST III: EXILE en Centro MAIL y llévate un regalo exclusivo.



6.995

Compra THRONE of DARKNESS y llévate de REGALO una FIGURA DE PLOMO DE COLECCIONISTA

Promociones válidas hasta fin de existencias.

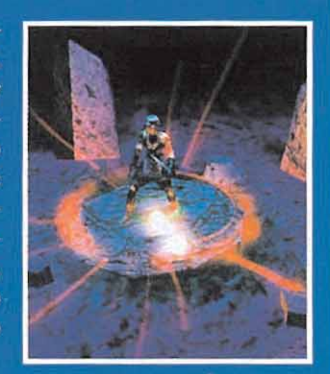
pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

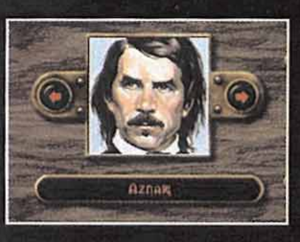
EXIT

LOS IRREMEDIABLES RETRASOS OTOÑALES



Como suele ser habitual en estas fechas, los plazos para terminar juegos se acaban y varias compañías ya han anunciado retrasos en algunos de sus proyectos más esperados. Los motivos son diversos, aunque todas ellas aducen la necesidad de ampliar el plazo de producción de sus juegos para ofrecer productos con la calidad mínima exigible. El primero de ellos es «Dungeon Siege», el juego de rol diseñado por Gas Powered Games para Microsoft, cuyo lanzamiento estaba previsto para el próximo noviembre, no verá la luz hasta primavera del 2002. La aparición del esperadísimo «Medal of Honor: Allied Assault» también se pospone. Según un portavoz de Electronic Arts el juego no saldrá a la venta hasta febrero del próximo año, cuatro meses después de la fecha de lanzamiento prevista inicialmente. El último episodio de la rentable franquicia ideada por 3DO, «Heroes of Might & Magic IV», tampoco aparecerá hasta principios del año que viene, ya que se ha prorrogado el periodo de testeo del producto y de ajuste de la jugabilidad. En fin, que tal y como están las cosas, no descartamos que en próximas ediciones de nuestra revista tengamos que anunciar nuevos e importantes retrasos.

PARECIDO RAZONABLE



«Arcanum» es un juego de rol y fantasía diseñado por Troika Games y recientemente publicado en nuestro país. Como suele suceder en este tipo de juegos, al comienzo nos vemos obligados a diseñar un personaje, eligiendo sus habilidades y la apariencia de su rostro. Atónitos nos quedamos en la redacción de nuestra revista cuando, al buscar una apariencia idónea para nuestro personaje entre las muchas disponibles en el juego, encontramos un rostro tan familiar para todos nosotros. Sin duda esta coincidencia es fruto de la casualidad, pero no podemos por menos que hacer notar las estupendas similitudes entre este semielfo y uno de los políticos más conocidos e importantes dentro de nuestro país. Un aliciente más –o menos– para aquellos curiosos que deseen echar un vistazo a este peculiar juego de rol.

LAMENTABLE



Lamentable resulta el cierre de una compañía con tanta solera como Dynamix, una de esas productoras que nos han enseñado a amar los videojuegos, regalándonos muchos e inolvidables momentos frente a la pantalla de nuestro ordenador. Dynamix comenzó su andadura en 1984 y fue responsable de una larga lista de títulos que inmediatamente alcanzaron la categoría de clásicos, juegos tan recordados como «Stellar 7», «Red Baron», «Aces of the Pacific», «Heart of China», «Rise of the Dragon» o las dos partes de "Tribes". A pesar de ello, el grupo Sierra ha asegurado a todos los usuarios del producto estrella de la extinta compañía, «Tribes 2», que mantendrá los servidores y seguirá prestando asistencia técnica desde sus oficinas en Washington.

FORMIDABLE



Este mes tenemos que celebrar la decisión adoptada por Activision de colgar en la red una primera demo de testeo de «Return to Castle Wolftenstein», uno de los juegos más sobresalientes de cuantos pudimos vislumbrar en la pasada edición del E3. Desde la pasada edición de la feria celebrada en la ciudad de Los Angeles no habíamos recibido nuevas informaciones, a excepción de algunas capturas difundidas con cuentagotas. Ante la creciente expectación suscitada por esta continuación del mítico «Wolftenstein 3D», los responsables de Activision se decidieron a lanzar un mapa completo para que los usuarios pudieran ir probando el juego. El mapa estaba diseñado exclusivamente para ser usado en multijugador, ayudando de paso a testear el programa antes de su lanzamiento, previsto para el próximo mes de Noviembre. La iniciativa resultó un completo éxito, aunque no aplacó las enormes ganas que tenemos de ver terminado el programa.

¿Quién... podrá resistirse a comprar las nuevas versiones prometidas por la resurgida Cinemaware de sus grandes clásicos?

¿Cuándo... se decidirá Interplay a desmentir o confirmar los rumores surgidos en torno a un posible lanzamiento de «Icewind Dale 2»?

¿Por qué... se echa la culpa a los videojuegos de problemas que las personas no saben o no quieren resolver?

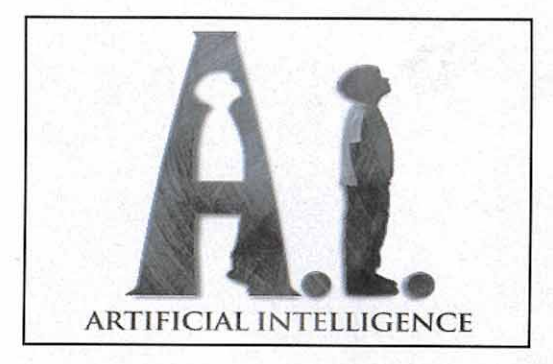
¿Qué... tendrá el «Rogue Spear» de Tom Clancy, que hasta el ejército americano lo usa para entrenar a sus hombres?

¿Cuánto... tiempo habremos de aguantar para poder jugar a «Quake IV», ahora que el proyecto ha sido anunciado de manera oficial?

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS



Algunos juegos de suspense son tan realistas que pueden desquiciar nuestros nervios y provocarnos severas taquicardias. Si habéis olvidado los sustos que nos pegaron juegos como «Resident Evil», «Alien Versus Predator» o «Undying» estad preparados para «Majestic», un thriller informático oscuro y tortuoso concebido por Electronic Arts para ser jugado a través de Internet. Sus creadores están seguros de haber conseguido un producto realmente escalofriante, como podéis apreciar por la foto que utilizan en la campaña promocional del juego. Lamentablemente, debido a los trágicos atentados en las torres gemelas neoyorquinas, el juego ha sido paralizado de momento.



SPILBERG UTILIZÓ UNREAL TOURNAMENT

Henchidos de orgullo deben estar en Epic Games al conocer la noticia de que, según un reportaje publicado en la revista "Film and Video Magazine", el motor gráfico de «Unreal Tournament» se convirtió en una de las herramientas informáticas más eficaces e imprescindibles de cuantas manejó Industrial Light & Magic para ayudar a Steven Spielberg en la producción de su última película, «Inteligencia Artificial». Éste era un proyecto concebido por el difunto Stanley Kubrick que fue abandonado en su momento por la excesiva dificultad de los efectos especiales que planeaba incluir. Muchos escenarios de Rogue City fueron generados enteramente por ordenador, circunstancia que obligaba a los actores a interpretar sus papeles sin más referencia que una enorme lona de color azul. El equipo de producción de ILM utilizó el engine de «Unreal Tournament» para recrear virtualmente los escenarios, proporcionando al director la posibilidad de visitar los decorados y familiarizarse con el entorno en que se moverían los actores. Sólo nos queda preguntarnos si este genio del cine también utilizaba Unreal Tournament para echarse una partidita en los descansos.

INFORME SOBRE VIDEOJUEGOS

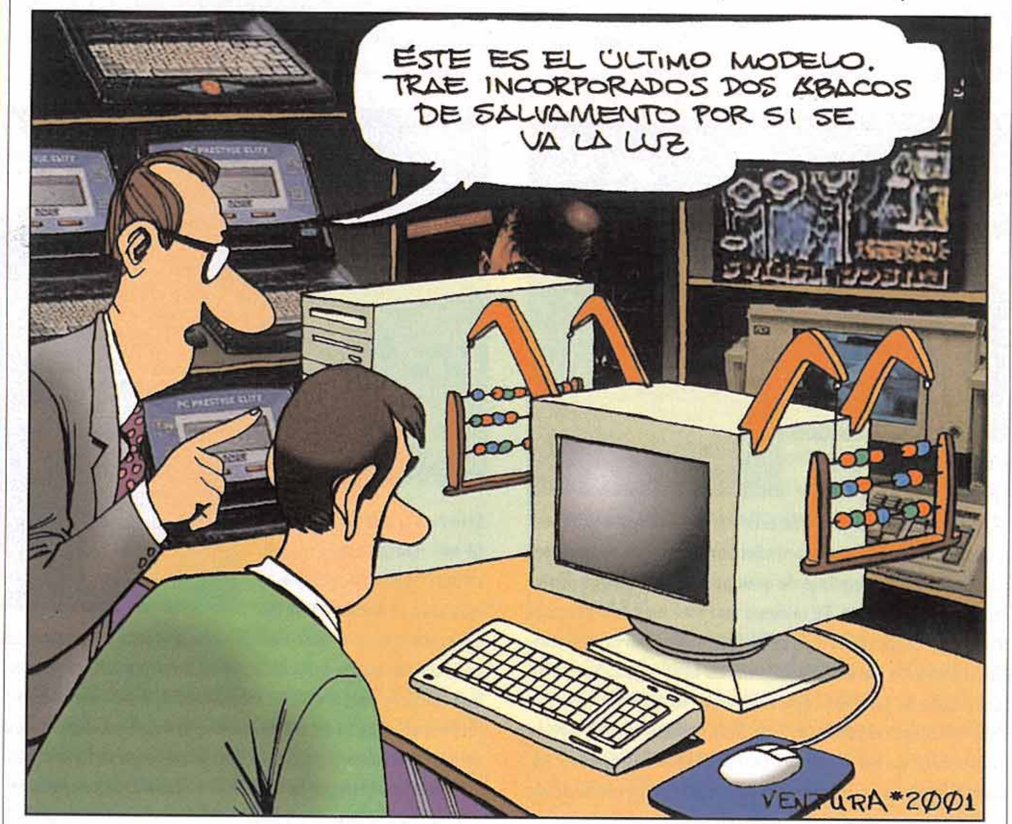
Según un reciente estudio realizado en Japón, los videojuegos estimulan sólo aquellas partes del cerebro dedicadas a la visión y al movimiento, y no ayudan al desarrollo de otras áreas importantes del mismo. Los científicos están especialmente preocupados por los niños que pasan demasiadas horas delante del ordenador ya que, según sus estudios, no desarrollan lo bastante sus lóbulos frontales, los cuáles juegan un papel crucial tanto en el control de la conducta como en el desarrollo de la memoria, las emociones y el aprendizaje. Actividades como la artimética ayudan a desarrollar estos lóbulos y se cree que estos continúan su evolución hasta la madurez. El estudio consistía en comparar la actividad cerebral de cientos de niños usando un juego de Nintendo con otros que estudiaban artimética. El resultado del estudio afirmaba un mejor desarrollo del lóbulo frontal de los estudiantes. El doctor Ryuta Kawashima, director del equipo de la universidad de Tohoku encargado del estudio, aseguró en una entrevista publicada en "The Observer" que la próxima generación de jóvenes adictos a los videojuegos será más violenta y, hasta cierto punto, capaz de controlar su conducta. Desde las páginas de Micromanía siempre mantuvimos y mantendremos que el uso abusivo de los videojuegos es tan nocivo como la sobreexposición a la televisión o cualquier otro comportamiento excesivo e incontrolado. Es evidente que estudiar aritmética no resulta incompatible con disfrutar de un buen videojuego y, en cualquier caso, los padres son los verdaderos responsables de enseñar a sus hijos el correcto uso de los mismos, especialmente teniendo en cuenta que son ellos los que pagan lo que cuestan los videojuegos. También deben ser ellos los encargados de supervisar todos los contenidos audiovisuales a los que los niños tienen acceso, puesto que los pequeños no saben discernir entre lo saludable y lo insalubre. Resulta irónico procesar a compañías como Id o Eidos por los terribles sucesos de violencia infantil acaecidos en un colegio estadounidense durante 1999, mientras nadie se pregunta cómo era posible que los culpables de esta atrocidad tuvieran fácil acceso a armas de fuego reales.

AKI SEX SIMBOL DIGITAL

Todos los que hayan visto "Final Fantasy: La Fuerza Interior" recordarán sin duda a su inolvidable protagonista, Aki. Aparte de sus dotes interpretativas, a nadie han escapado los numerosos encantos de la chica, que nada tiene que envidiar a las más cotizadas modelos. Por si alguien lo dudaba, un aficionado ha decidido retocar sus fotografías para mostrarnos en Internet todos los encantos que Aki escondía bajo el traje espacial. ¿No os gustaría conocer a una chica así?

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



Hace 10 años, la portada de nuestra revista estaba dedicada a la lucha libre norteamericana, el fenómeno de moda en nuestro país gracias a la televisión, con una imagen que daba hasta un poquito de miedo (o, al menos, imponía respeto). Nuestro megajuego era el «Wrestlemania» de Ocean, una adaptación para los ordenadores domésticos de una famosa recreativa que nos permitía encarnar a luchadores tan famosos como Hulk Hogan o Macho Man.

El número 43 de la segunda época de Micromanía también incluía dos colosales mapas desplegables de los juegos «Hudson Hawk» y «MegaTwins», dos divertidos y nada fáciles juegos, así como todas las pistas y consejos necesarios para completarlos. Por último, aparecía también en nuestra revista una profusa y completa guía para solucionar la aventura gráfica más apetecible del momento, «Space Quest IV», o el resurgir de Roger Wilco tras su "affaire" con los terribles piratas de Pestulon.

Conquest: Frontier Wars

Estrategia / Fever Pitch Studios / Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 · *CPU:* Pentium II 350 MHz · *RAM:* 64 MB (128 MB) · *HD:* 150 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

El género de la estrategia ve cada día engrosar su lista de títulos con argumentos basados en épocas pasadas o, como el caso que nos ocupa ahora, en el espacio. Con una ambientación similar a la de grandes producciones como «Homeworld», «Conquest: Forntier Wars» basa sus diferencias en el método de desarrollo del juego. La acción nos sitúa 200 años por delante de nuestros días. Se han descubierto agujeros espaciales que interconectan sistemas solares y galaxias. La misión es clara, explorar todos los terrenos y asegurarse de que no hay hostilidades. La demo se encuentra en inglés y permite jugar por Internet contra un máximo de seis jugadores.

Aliens vs. Predator 2

Arcade / Monolith/Fox Interactive / Vivendi

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000/XP · *CPU:* Pentium III 450 MHz · *RAM:* 128 MB · *HD:* 200 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

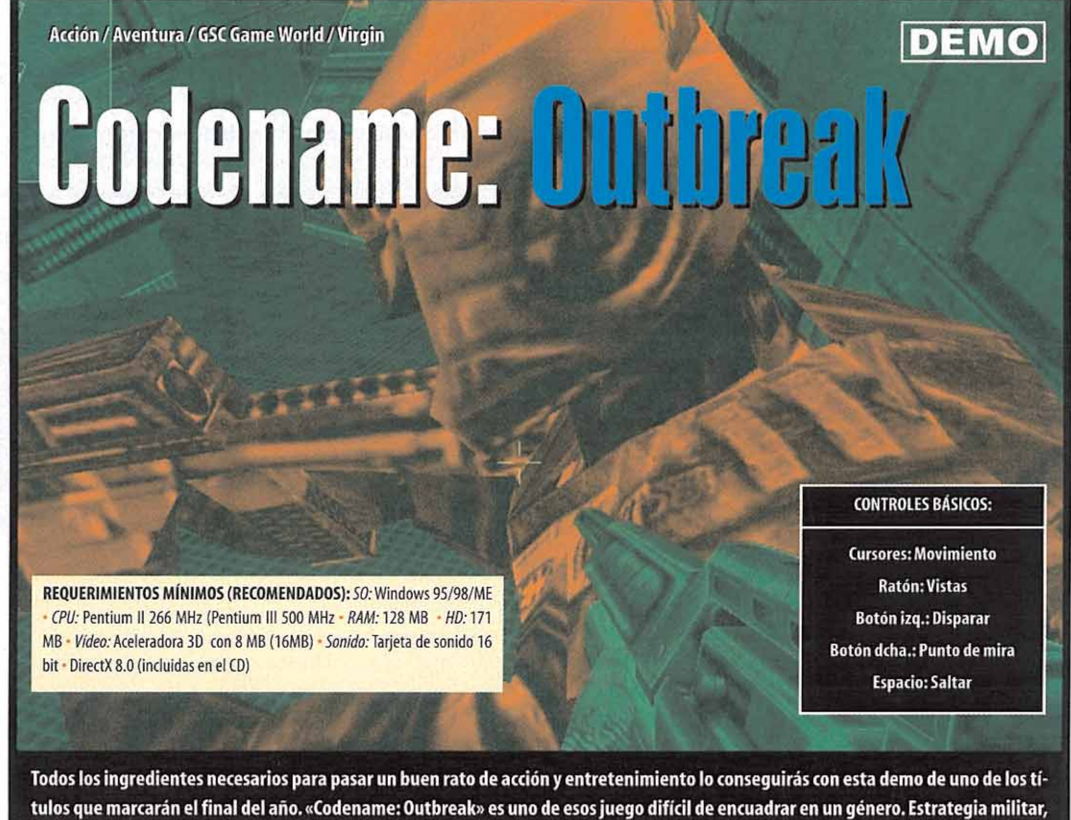
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izquierda/Derecha
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
E: Acción

Es el momento de salir de caza. Sólo se puede empezar la carnicería bajo el uniforme de los marines. Armas, acción a raudales, sobresaltos y un nuevo motor 3D son sus cualidades principales. Para ir abriendo boca podréis jugar una fase completa del juego, en la que habréis de entrar en una sala de control para tomar el mando de la zona.
La demo se encuentra completamente en inglés.

Acción / Aventura / GSC Game World / Virgin

DEMO

Codename: Outbreak



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME · *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium III 500 MHz · *RAM:* 128 MB · *HD:* 171 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16MB) · *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

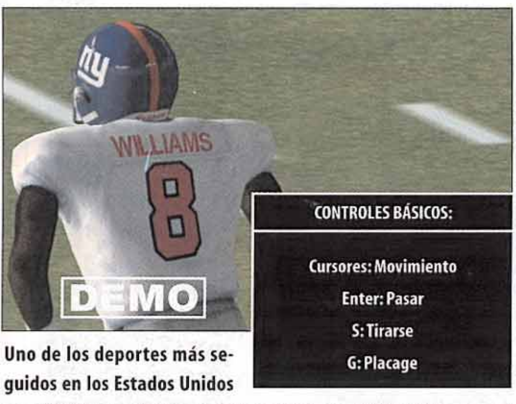
Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Punto de mira
Espacio: Saltar

Todos los ingredientes necesarios para pasar un buen rato de acción y entretenimiento lo conseguirás con esta demo de uno de los títulos que marcarán el final del año. «Codename: Outbreak» es uno de esos juego difícil de encuadrar en un género. Estrategia militar, acción, aventura... Uno de sus mayores atractivos radica en la faceta multijugador, que podréis probar en la demo que os ofrecemos en exclusiva. En este modo podréis aliaros con algún otro jugador contra los enemigos o podréis masacraros mutuamente. La demo además permite jugar un par de misiones en modo de un solo jugador para quién no disponga de acceso a Internet o redes locales. Aunque está en inglés, la versión que se comercializará en nuestro país estará doblada y traducida al castellano.

Madden NFL 2002

Simulador deportivo / EA Sports / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 · *CPU:* Pentium II 333 MHz (Pentium III 600 MHz) · *RAM:* 364 MB (128 MB) · *HD:* 70 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

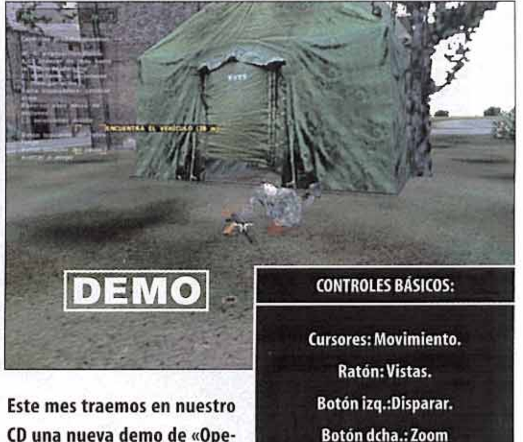
Cursores: Movimiento
Enter: Pasar
S: Tirarse
G: Placaje

Uno de los deportes más seguidos en los Estados Unidos es el fútbol americano, y ahora existe la posibilidad de conocer más de cerca las pasiones levantadas por un partido de gran envergadura entre dos equipos de gran potencial de la liga profesional de norte América. En la demo que este mes os ofrecemos podréis jugar el primer tiempo de un interesante partido de competición entre los Ravens y los Giants. En cada jugada ya sea de ataque o defensa tendéis la oportunidad de seleccionar la táctica que más se adapte al momento, teniendo durante todo el partido el control total de los jugadores. Carreras, golpes, placajes...todos los alicientes necesarios para jugar un partido de fútbol desde el particular punto de vista de los americanos.
La demo se encuentra en inglés.

Operation Flashpoint

Acción / Táctica / Bohemia Interactive / Codemasters

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME · *CPU:* Pentium II 400 MHz (Pentium III 700 MHz) · *RAM:* 64 MB (128 MB) · *HD:* 200 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct 3D ó Glide (32 MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD) · Modem 56k



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento.
Ratón: Vistas.
Botón izq.:Disparar.
Botón dcha.: Zoom
Z: Agacharse

Este mes traemos en nuestro CD una nueva demo de «Operation Flashpoint», aunque en este caso se trata de una demo exclusivamente para multijugador. Permite jugar una misión en la que formarás parte de un escuadrón que tendrá que tomar una ciudad y posteriormente defenderla de otro escuadrón que intenta apoderarse de ella. El equipo ganador será el que tenga el, control de la misma cuando el tiempo de juego se haya agotado. En esta demo se puede jugar de 2 a 8 jugadores simultáneamente a través de red local o Internet.
Está en castellano, al igual que la versión completa del juego.



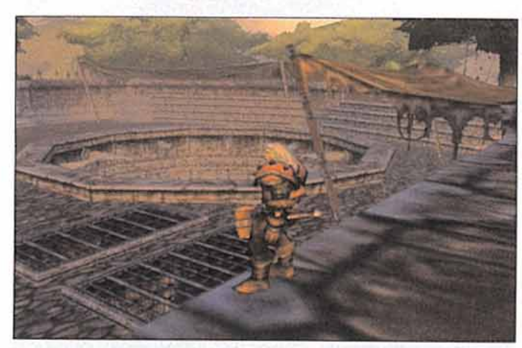
Commandos 2: Men of Courage

Estrategia / Pyro Studios / Proein

Tan esperada como genial se presenta la nueva versión de una saga que promete horas interminables de diversión y que marcará el punto de inflexión en las técnicas de desarrollo de los títulos de estrategia. Desde la primera versión aparecida hasta la que está a punto de ver la luz ha pasado un largo tiempo de espera que promete no ser en balde. De momento podremos observar las evoluciones de un título nacido para ser un grande en su género. La guerra se verá de otra forma con «Commandos 2: Men of Courage».

World of Warcraft

JDR Online / Blizzard / Vivendi



En el ECTS se echaron de menos grandes títulos. Pero Blizzard no ha dejado pasar la oportunidad de anunciar el lanzamiento de «World of Warcraft»; un juego de rol online en un mundo persistente. Comienza la cuenta atrás.

Medal of Honor: Allied Assault

Acción / Dreamworks Interactive / Electronic Arts

Uno de los juegos más realistas ambientados en la segunda guerra mundial. La cruda realidad que vive un soldado de infantería será el centro sobre el que girará este proyecto de Dreamworks. Mientras esperamos su salida al mercado podemos comprobar con esta preview cómo será «Medal of Honor: Allied Assault».

New World Order

Acción / Project 3 Interactive

«New World Order» es un ambicioso proyecto que P3i, tiene previsto lanzar en fechas próximas. Aquí os ofrecemos una preview en la que podréis comprobar el realismo de sus escenarios. Diseñada como un esbozo de la tecnología que usará el juego, sirve para hacerse una idea de la complejidad gráfica del mismo. A la espera de más noticias nos quedamos con este pequeño adelanto.



Arcade / Simulador / Warthog / Friendware

DEMO

Rally Championship Xtreme

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 65 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D con 16 MB (32MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Flecha Arriba/Abajo: Acelerar/Frenar
Flecha izq./dcha.: Izquierda/Derecha
1: Cámara exterior
2: Cámara interior

Quién no se acuerda de aquel título que bajo el nombre de «Rally Championship» asombró a propios y extraños por su gran calidad en todas sus facetas. Pues bien, dos años después de la aparición de aquella versión retorna con otro nombre y con una mayor calidad, mejorando muchos aspectos que parecía inmejorables y prometiendo horas y horas de juego. «Rally Championship Xtreme» está próximo a ver la luz y, para poder comprobar sus virtudes, os ofrecemos en exclusiva una demo en la que podréis correr a lo largo de un tramo cronometrado de una de las pruebas del mundial de rallies, a los mandos de un Subaru Impreza. Podrás comprobar el realismo que ofrecerán sus escenarios y su conducción. Prepárate para coronarte rey de la carretera en esta nueva temporada.

MULTIMEDIA

Emperor: Battle for Dune

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.08. En general repara pequeños errores encontrados durante el juego, además de permitir ahora una partida en multijugador a pesar de tener un firewall. Esta actualización no sólo corrige errores sino que además incluye dos nuevos mapas.

The Settlers IV

Este juego actualiza el juego a la versión 1.10.908. Con él se han corregido errores que afectaban principalmente a la jugabilidad del mismo. Ahora, con las teclas 1,2 y 3 se podrá manejar la velocidad del juego. Las cualidades de determinados miembros de las tribus han reducido su potencial en las acciones específicas que desarrollan. Las armas también han sufrido modificaciones en su potencia.

Evolva

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.2.944. Soluciona algunos bugs encontrados además de mejorar el modo multijugador. Añade un modo "diffuse bump mapping" que mejora el rendimiento con tarjetas GeForce, GeForce 2 y Radeon.

Summoner

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.30. Se han corregido los conflictos entre el ratón y ciertos modelos de tarjetas gráficas. A partir de ahora se podrá llegar hasta nivel 99. Las animaciones de las armas que en algunas ocasiones no se desarrollaban correctamente, ahora lo harán de forma correcta.
En las partidas multijugador la pérdida de la armadura por uno de los jugadores ahora será notificada al resto de componentes de la partida.

Age of Empires II: The Conquerors

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0b. Además de corregir fallos menores del juego, la actualización trae consigo nuevos escenarios de juego y nuevos mapas para multijugador.

Diablo II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.09. Con él se han corregido problemas en la modalidad multijugador impidiendo que después de un partida los vencedores pudieran seguir tirando magias. Ahora se podrán meter objetos raros en el Cubo Horádrico.
También se han incluido nuevos efectos de luz. En general se está ajustando el nivel de dificultad global con la expansión del juego.

Diablo II: Lord of Destruction

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.09. Los cambios que realiza y las modificaciones hechas son tan numerosas que es poco menos que imposible nombrarlas todas ellas en tan poco espacio.
Para tener una detallada información podéis leer el archivo readme.txt que se encuentra en la carpeta \ Actualizaciones \ Lord of Destruction, en el directorio principal del juego.

Mechwarrior 4: Vengeance

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.5. Se han corregido problemas encontrados en la movilidad de los Mechs. También han sufrido modificaciones las partidas en modo multijugador al mejorar la estabilidad de la conexión cliente / servidor. Para poder jugar en el modo multijugador conectado a un servidor con la versión 1.5, deberás actualizarte a esta versión en tu equipo.

Spiderman

Acción / LTI Gray Matter / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 150 M • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

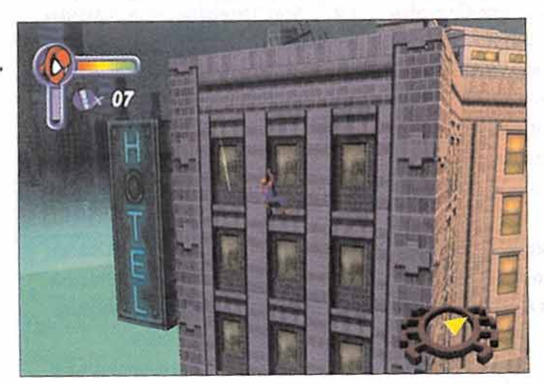


CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Bloq Num 8: Dispara tela de araña
Bloq Num 2: Saltar
Bloq Num 4: Puñetazo
Bloq Num 6: Patada

Spiderman siempre ha sido un clásico entre los personajes de cómics y series televisivas de dibujos animados. Tras sus primeras apariciones en las consolas, se vuelca ahora en el PC para continuar sus proezas y terminar con los malos de turno.

A pesar de tratarse de una conversión del título original de PlayStation, en este caso los programadores han hecho un mejor trabajo que con otros juegos en los que la conversión entre plataformas supuso la perdida total de calidad del producto final.

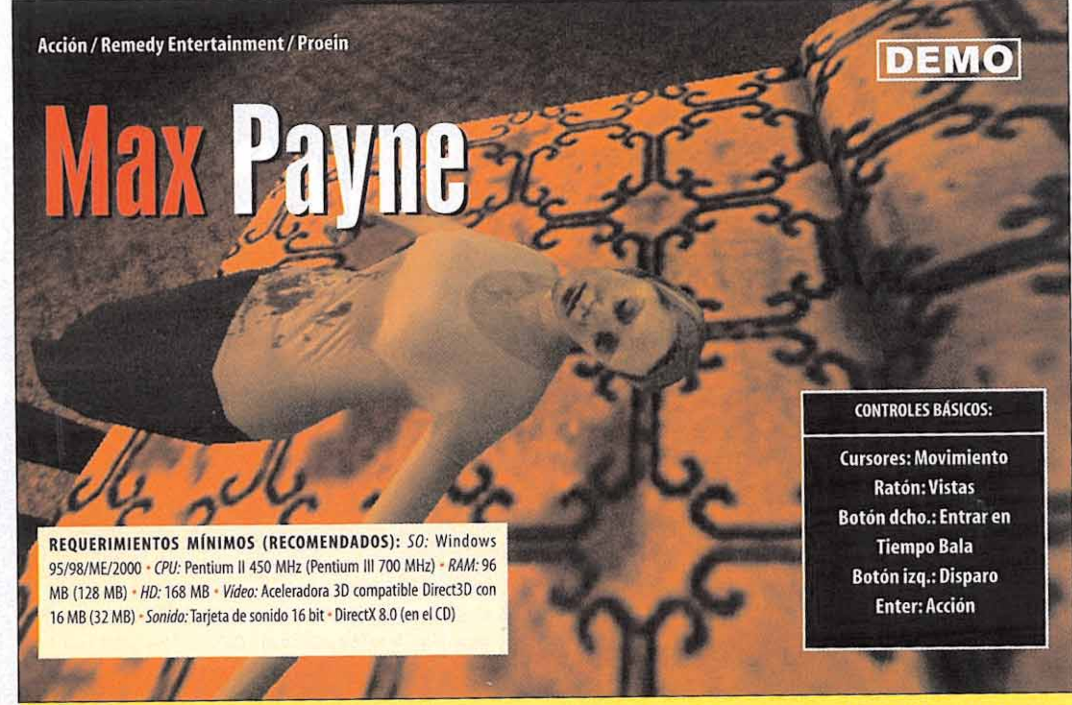


En la demo que podréis encontrar en el CD se da la oportunidad de recorrer las primeras fases del juego, en las que podréis poner a prueba las habilidades especiales del protagonista en los combates y en los movimientos por cualquier superficie. La astucia y la sorpresa son las armas fundamentales del éxito de Spiderman así que aprovéchate de todos los superpoderes de que dispone el protagonista, y no intentes siempre ir por el camino más directo. La demo se encuentra en inglés.



Acción / Remedy Entertainment / Proein

Max Payne



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 450 MHz (Pentium III 700 MHz) • *RAM:* 96 MB (128 MB) • *HD:* 168 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón dcho.: Entrar en Tiempo Bala
Botón izq.: Disparo
Enter: Acción

Sin duda, uno de los mejores títulos de esta temporada y una auténtica sensación para prácticamente todos los aficionados al mundo del videojuego ha sido la aparición de «MaxPayne». Con una nueva tecnología 3D que ha conseguido llevar efectos especiales de película traducidos al ordenador, podremos emular los movimientos que en su día se hicieron famosos con la superproducción "Matrix". Para los que todavía no hayan tenido la oportunidad de comprobar la increíble jugabilidad y la enorme diversión que proporciona este título, este mes Micromanía os ofrece en exclusiva una demo en la que podréis disfrutar de los primeros capítulos del juego. Aunque la demo del juego se encuentra en inglés, la versión de «Max Payne» que se comercializa en nuestro país ha sido completamente doblada y traducida al castellano.

Throne of Darkness

JDR / Click Entertainment / Vivendi

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/NT con Service Pack 4 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 400 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 138 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Tras el nombre de Click Entertainment se esconden antiguos integrantes de una compañía tan reputada como Blizzard, que formaron un nuevo equipo de desarrollo para llevar a cabo proyectos en una línea similar a los que ya afrontaron con anterioridad.

Su proyecto más novedoso es «Throne of Darkness», un juego que, en consonancia con lo antes mencionado no puede ocultar un "endiablado" parecido con la saga «Diablo». Sin embargo, la ambientación y la escenografía es radicalmente distinta.

En esta ocasión la acción nos sitúa el Japón de la época feudal, donde tendremos que controlar a un grupo de tres guerreros, que se enfrentan a la misión de llegar al interior de la fortaleza del Señor de la Guerra para posteriormente destruirle. En la demo podréis disfrutar de unas misiones del juego en las que habremos de controlar a los tres personajes mencionados, tarea que podremos realizar de forma simultánea o bien separándolos y gobernando a cada uno de forma individual dejando la posibilidad del control del resto a la IA del programa.

Cada uno de los personajes tiene una serie de habilidades específicas, que van desde el manejo de armas a los sortilegios y hechizos, y podrá utilizar determinados objetos que iréis encontrando a lo largo del camino. La demo se encuentra en inglés.

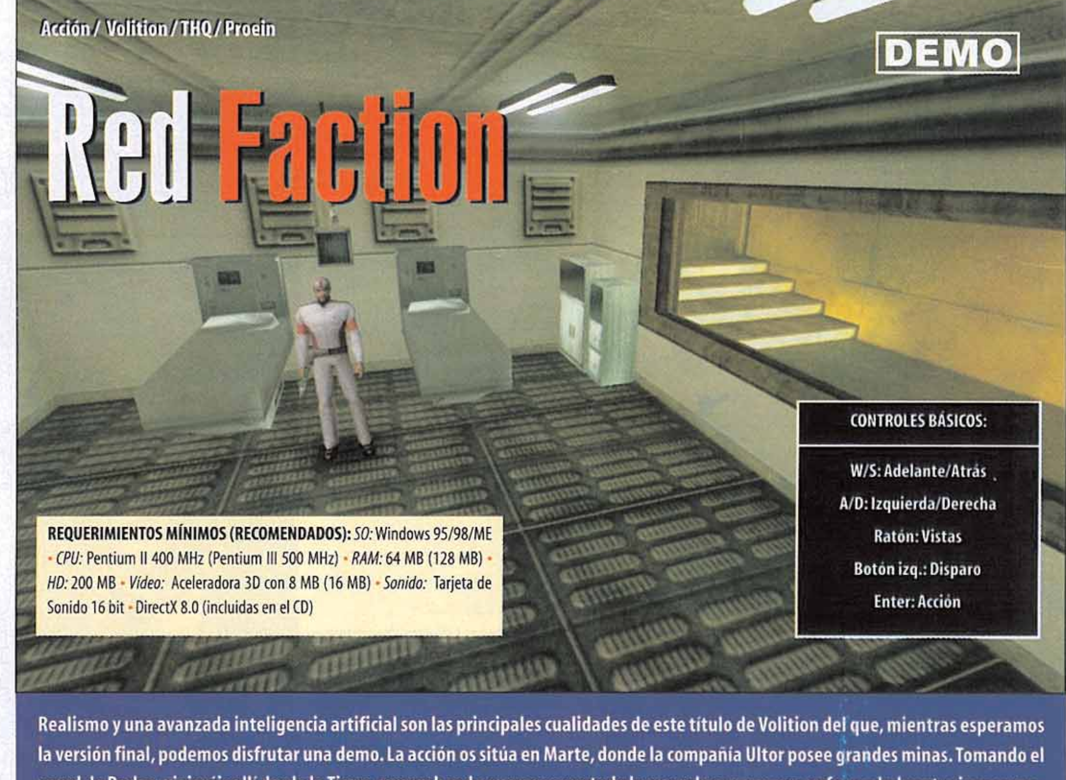




Skins para «Los Sims»

Al igual que el mes pasado, podréis encontrar nuevos añadidos para uno de los juegos más revolucionarios y populares de los últimos tiempos, y que parece que no termina nunca de beneficiarse de novedades de todo tipo: «Los Sims».
En esta ocasión os traemos una selección de skins para los personajes que les permitirán cambiar su aspecto físico, dándoles un toque más personal.
Para instalar las skins tendréis que acceder a la carpeta "Los Sims Skins", que se encuentra ubicada en el directorio raíz, y posteriormente extraer los ficheros .zip a la carpeta correspondiente en que tengáis instalado el juego en vuestro disco duro.





Acción / Volition / THQ / Proein

Red Faction

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 400 MHz (Pentium III 500 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 200 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izquierda/Derecha
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
Enter: Acción

Realismo y una avanzada inteligencia artificial son las principales cualidades de este título de Volition del que, mientras esperamos la versión final, podemos disfrutar una demo. La acción os sitúa en Marte, donde la compañía Ultor posee grandes minas. Tomando el papel de Parker viajaréis allí desde la Tierra comprobando que no es oro todo lo que reluce y que una enfermedad contagiosa se propaga entre los trabajadores matando y desfigurando sus rostros. «Red Faction» es el nombre de la resistencia que intenta escapar de allí. Tu como miembro de la misma tendrás como misión acabar con ese imperio de esclavitud y restaurar la paz acabando al mismo tiempo con ese mortal virus. ¿Te ves con fuerzas para luchar hasta el final?
La demo permite jugar un nivel además de una completa misión de entrenamiento, y se encuentra completamente en inglés.

Extras para Microsoft Train Simulator



Tras la salida al mercado de este novedoso título basado en la simulación de trenes, la aparición de nuevos modelos de maquinaria y vagones, tanto antiguas como de nuestra época, suponen nuevos retos para los maquinistas aficionados. Desde antiquísimas máquinas de vapor hasta el ave, configuran un amplio abanico de posibilidades para elegir en los trayectos. Además hemos incluido el editor oficial de creación de trenes y recorridos para que os animéis a hacer vuestras propias aportaciones



Enciclopedia de Mech Commander 2



Si quieres saber todos los secretos que se esconden en el seno de un ejercito de Mechs, este es el lugar adecuado. Para los amantes del título que desean conocer a fondo las capacidades de los distintos tipos de Mechs, y los servicios que puede ofrecer cada tipo de construcción, está dedicada esta completa enciclopedia acerca de «Mech Commander 2». Un amplio repertorio de información que será de útil ayuda para conocer mejor nuestras fuerzas y las del enemigo.

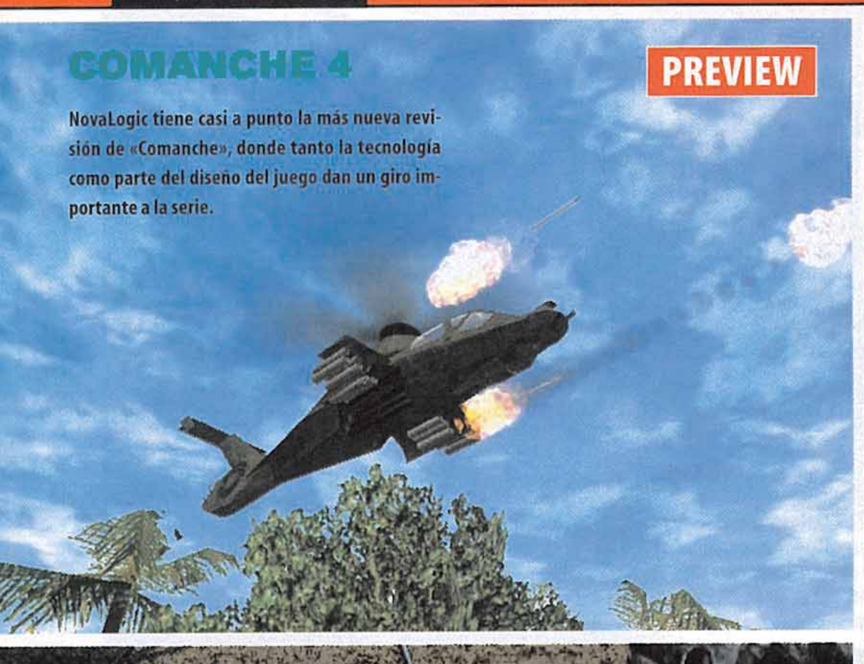


Pack para Operation Flashpoint



Este mes incluimos en el CD las dos actualizaciones de «Operation Flashpoint». Con la primera podréis disfrutar de tres nuevas unidades, armas, dos nuevas misiones para un jugador y cuatro misiones multijugador. La segunda incluye el software para la creación de Servidores Dedicados que permitirá a los jugadores crear partidas online. Se añaden además tres nuevas misiones multijugador, un helicóptero de transporte, otro de combate y un todo terreno. La compatibilidad con periféricos también ha mejorado.





PREVIEW

COMANCHE 4

NovaLogic tiene casi a punto la más nueva revisión de «Comanche», donde tanto la tecnología como parte del diseño del juego dan un giro importante a la serie.

PREVIEW

BATTLE REALMS

¿Quieres saber antes que nadie cómo será la versión definitiva de «Battle Realms»? No te pierdas el artículo del próximo mes, donde te contamos todo sobre la primera beta jugable que ha llegado a nuestras manos.



PUNTO DE MIRA

ARCANUM

Por fin está disponible uno de los juegos de rol y fantasía más esperados de los últimos meses. Descubre lo que Troika Games te ha preparado.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



PATAS ARRIBA

MECH COMMANDER 2

Una guía repleta de consejos, ayudas y soluciones para los problemas más peliagudos que te plantean las batallas entre estos enormes robots.

PREVIEW

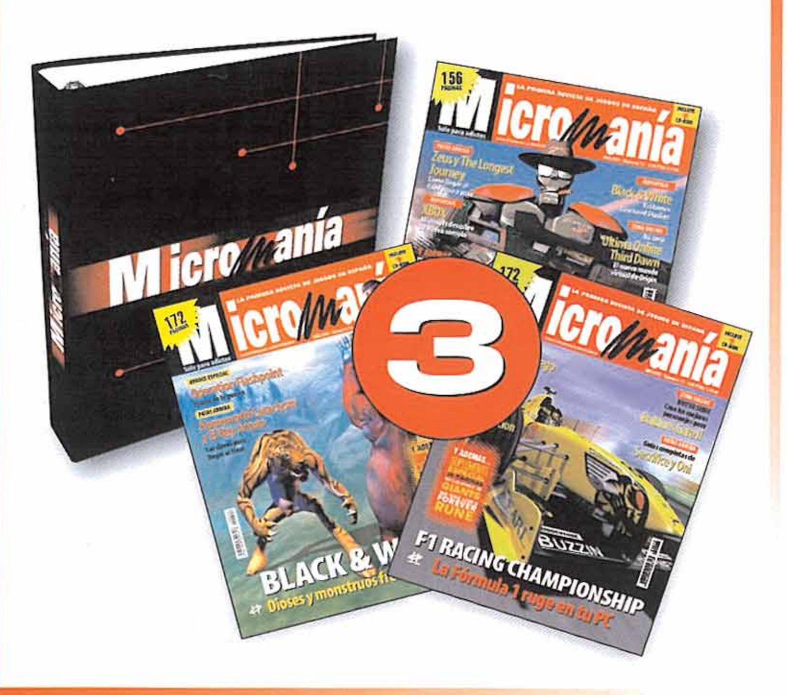
CULT

Tierras mágicas, hechizos, aventura, secretos y extrañas criaturas forman el mundo fantástico de «Cult». Un título que va a dar mucho que hablar.

SUSCRÍBETE A 

Y CONSIGUE TU REGALO

ARCHIVADOR +3 REVISTAS DE REGALO



¡9 x 12!

¡PAGA 9 NÚMEROS Y RECIBE 12!



Por el precio de 12 números (12 x 650 Ptas = 7.800 Ptas) consigue 15, esto es, 3 meses más de suscripción y el archivador, para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 3.000 Ptas.

Por el precio de 9 números (9 x 650 PTAS = 5.850 PTAS) recibirás los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CDs, ahorrándote 1.950 ptas.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:





TELÉFONO	FAX	E-MAIL	CORREO
906 30 18 30 Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min. (Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)	902 15 17 98 (envía el cupón por fax)	suscripcion@hobbypress.com	Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres métela dentro de un sobre y envíalo a: Apdo. Correos 226 Alcobendas Madrid 28100

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta de 9 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.